3DM-SMV小组免责声明

电子书所有文章或杂志均来自于网络以及个人收藏，版权属于作者所有！
本站为非赢利性站点。

不将任何文章或杂志用于商业目的，如果您对其版权有疑问，请联系
小组组长影の翼。

电子书所收录作品、杂志及本站所做之专辑均属其个人行为，与本站
立场无关。

3DM-SMV小组宗旨是为广大作者和读者建立交流平台，作者有发表的权利，
读者有评论的权利，如果您不希望作品被转载，请与我联系，我们会
第一时间撤除。

3DM-SMV小组会尽可能取得作者的授权，
欢迎您成为SMV小组的驻站作家或授权作家，欢迎您来本站发表作品！

3DM-SMV小组提供的所有下载资源均是网上搜集或私下交流学习之用。

任何涉及商业盈利目的均不得使用，否则产生的一切后果由使用者承担！
对于一些情节比较严重的，本小组保留追诉其法律责任的权利。

严禁任何色情反动的话题,一经发现,立即删帖！

3DM-SMV小组仅仅提供一个阅读学习的环境，将不对任何资源负法律责任！

所有下载资源请在下载后24小时内删除。如果您觉得满意,请购买正版！

3DM-SMV小组严厉谴责和鄙夷一切利用本站资源进行牟利的盗版行为！

请广大电子书爱好者共同监督，努力营造一个文明、洁净的论坛空间！！！



THE KING OF POCKETGAMES

掌机王SP

VOL.53

攻略透解

NDS 恶魔城 迷宫画廊

NDS 怪医秦博士 火鸟篇

PSP 地牢围攻 痛苦王座

PSP 漫画英雄终极联盟

GBA 斯科基病毒

VIDEO-CD 口袋光环

横行霸道 罪都故事 疯狂MV

玩转NDS

趋于完美的标准NDS烧录卡

AceKard火速评测

新书特搜 NEW BOOK

本栏目将为大家介绍最近上市的游戏杂志书刊，帮助大家及时了解游戏杂志书刊的上市消息以及重头内容，方便大家有选择性地购买。另外，如果大家在当地没有条件买到某些书刊，不妨登陆Levelup网站的"电玩书刊区"(http://www.levelup.cn/book/)，那里可以进行书刊的网上购买，而且，还有机会以原价6折的优惠购买最新书刊。

游戏机实用技术 2007年1月A

12月上旬 全国上市

Wii首发完全报道：硬件完全评测+《塞尔达传说 黄昏公主》+编辑亲身体验革命感受；"《荒野兵器》系列"十周年华诞将至，特别企划带您回顾系列历史；11月全机种强作完全收录，《战国无双2 帝国》、《恶魔城 迷宫的回廊》等攻略满载；迷你DVD收录编辑部PS3全接触精彩视频，DVD画质完全呈现次世代冲击力！





TONY珍藏绘本

112页16开精装画集+典藏壁纸CD 已上市

书中共收录近140张精心挑选出来的TONY原画，涵盖作品包括《光明之泪》、《AFTER……》等作品，以及《FATE》、《机动战士高达SEED》、《死神BLEACH》的同人画。此外，CD-ROM光盘里还收录了数百张TONY作品的壁纸及图片，值得您永久珍藏。

各地报刊亭销售中

levelup 游戏城寨 LeveL 18

已上市

革命开始，Wii将改变一切！
Wii频道详尽解析
首发热门游戏全面盘点
最终幻想VI、新宿之狼等新作速报
编辑部报告：零距离，第一次的PS3
掌机研究室：最新版PSP购买/使用完全解析

各地报刊亭销售中





模魂志 No.3

已上市

Bandai公司最新MG版强袭高达强势出击！与制作达人亲密接触，以及国内知名模型论坛sonicmodel科幻版举办的模型大赛全程追踪报道。还为您准备了"孩之宝"公司最新推出的"《变形金刚》系列"商品，带您回顾经典。新增的汽车工厂将为您呈现足以以假乱真的汽车模型。同时直击秋季"2006全日本模型和无线遥控模型展会"。本次VCD中也将继续和大家交流模型制作方法。

各地报刊亭销售中

本辑特别关注

1000%完美地图参照
全BOSS难点解析
隐藏要素极度披露
全委托事件达成指南

P42

详细剧情攻略

恶魔城 迷宫画廊

NDS

剑与魔法的年代，光明与黑暗的争斗！

P77

游戏系统解说
全职业技能解析
全任务详尽攻略

世界的命运掌握在你的手中！

地牢围攻 痛苦王座

PSP

全分支任务深度研究
自制电台音乐
游戏修改简介

目标！100%游戏达成率！

P146

横行霸道 罪都故事

PSP



美术总监：吴松
封面插图：SheerLake

目录

掌机情报站……004
004 11月11日，日本NDSL狙击PS3
005 索尼高层又打口水战
006 福克斯电台状告PSP暗藏危险
007《世界传说 光之神话》蓝色PSP主机同捆限定版发表

汉化讯息台……008

掌机黄金眼……010
010 掌机黄金眼
013 黄金眼REVIEW——高达 沙场混战

日本掌机软硬件周间销量榜……014

前线狙击……015
015 失落的统治 魔窟皇帝
018 股票交易师 瞬
024 逆转裁判4
026 不可思议的迷宫 风来之西林DS
028 三国志大战DS
030 富豪街DS
032 龙珠Z 遥远的悟空传说

特快专递……033
033 节拍特工
036 耀西岛DS
040 Lumines II

攻略透解……042
042 恶魔城 迷宫画廊
062 怪医秦博士 火鸟篇
077 地牢围攻 痛苦王座
090 小死神2 邪恶本质
096 斯科基病毒
104 漫画英雄 终极联盟

玩转NDS……119
119 迎接次时代烧录卡到来！——近期Slot1烧录卡综评
122 趋于完美的标准NDS烧录卡——AceKard火速评测
128 NDS软件新闻

玩转PSP……130
130 PSP热点新闻追踪
134 模块，让SE-B"变得与Devhook一样精彩！
——PSP近期破解综述

硬软综合站……140
140 掌机市场扫描
142 硬件短消息

本辑赠品



卡比便签本



口袋光环Vol.53

投稿须知

1.文责自负——投稿人必须拥有其所投稿件的完全著作权（版权），对于侵犯他们人著作权及其他任何权利的内容，《掌机王SP》不予承担任何责任。
2.独家授权——《掌机王SP》采用并支付稿酬的稿件，作者授权且仅授权《掌机王SP》以任何形式使用、编辑、修改此稿件，《掌机王SP》不必另行征得作者同意和另行支付稿酬。
3.凡向《掌机王SP》投稿的稿件，在反应期内（以书信方式投稿的，反应期为60日，起始时间以邮戳为准；以Email或其他网络方式投稿的，反应期为30日，起始时间以《掌机王SP》收到稿件的时间为准。）作者不得再向其他刊物或媒体以任何方式一稿多投，如果造成《掌机王SP》或者他刊物、媒体的损失，由投稿人承担一切法律责任。
4.投稿地址：兰州市邮政局东岗1号信箱《掌机王》读者服务部（收） 邮编：730020。EMail投稿邮箱：pgking@263.net。

CONTENTS

研究中心……146
146 横行霸道 罪都故事
156 火热秘技

游戏万花筒……158
158 游戏万花筒
162 游戏美图秀

专区地带……164
164 手机游戏吧
166 猎人集会所

掌门人……168
168 掌门人
174 LeveLup 坛友互动专栏
175 掌上影像馆
176 热点大家谈
177《掌机王 SP》第51辑中奖名单
178 交流空间
180 问题地带
182 小编寄语

掌机王自由谈……184
184 逐梦岁月——我的《口袋妖怪》朋友们

星之心画廊……188

掌机游戏综合发售表……190

口袋光环 精彩内容导视……192

游戏索引

GBA

横行霸道 Advance	157
斯科基病毒	96

NDS

不可思议的迷宫 风来之西林DS	26
恶魔城 迷宫画廊	42
富豪街DS	30
股票交易师 瞬	18
怪医秦博士 火鸟篇	62
节拍特工	33
龙珠Z 遥远的悟空传说	32
逆转裁判4	24
三国志大战DS	28
耀西岛DS	36

PSP

Lumines II	40
地牢围攻 痛苦王座	77
横行霸道 罪都故事	146，156
皇牌空战X 诡影苍穹	157
漫画英雄 终极联盟	104，156
失落的统治 魔窟皇帝	15
小死神2 邪恶本质	90

游戏类型说明

内文中以英文简写的方式表示游戏类型，具体解释如下：

ACT	动作游戏	PUZ	益智类游戏
A・RPG	动作+角色扮演游戏	RAC	赛车游戏
AVG	冒险游戏	RPG	角色扮演游戏
A・AVG	动作+冒险游戏	RTS	即时战略游戏
ETC	其他类游戏	SLG	模拟/战略游戏
FPS	第一人称视点射击游戏	S・RPG	战略角色扮演类游戏
FTG	格斗游戏	SPG	运动游戏
MMORPG	大型多人在线角色扮演游戏	STG	射击游戏
MUG	音乐游戏	TAB	桌面游戏

机种说明

内文中所出现的游戏机种名称大多为缩写，各缩写名词及各游戏机名称的解释如下：

GBA	Game Boy Advance，Nintendo公司出品
iDS	iQue DS，神游科技有限公司出品
Multi	指某游戏对应多种游戏平台
N-Gage	N-Gage，Nokia公司出品
NDS	Nintendo DS，Nintendo公司出品
NDSL	Nintendo DS Lite，Nintendo公司出品
PSP	PlayStation PORTABLE，SCE公司出品
GBM	Game Boy Micro，Nintendo公司出品

健康游戏忠告

抵制不良游戏，拒绝盗版游戏。
注意自我保护，谨防受骗上当。
适度游戏益脑，沉迷游戏伤身。
合理安排时间，享受健康生活。

掌机情报站

POCKET GAME NEWS STATION

事件 11月11日，日本NDSL狙击PSP

由于前些日子《口袋妖怪 钻石·珍珠》的发售，进入10月后半月，NDSL就一直在日本处于断货期。而就在11月11日PS3发售在即之时，日本各大电玩店却大张旗鼓地贴出了11月11日将有大批NDSL到货的消息。而且日本各大购物网站也都放出同样的消息，任天堂此举对于11月11日PS3首发的搅局意味已经相当明显了。而就在消息放出后不久，黑、白、蓝三色NDSL主机的预订量瞬时超越了PS3，连续占领网站预订排名前三甲。在日本受到空前欢迎的"NDSL+《口袋妖怪 钻石·珍珠》"组合初回狙击次时代主机PS3的计划旗开得胜。

11月11日PS3首发当天，任天堂大量出货的NDSL也准时来到了供货商们的手中，欲与PS3一较高下。然而次世代恐龙级主机PS3也并未能影响到NDSL的热卖，NDSL依旧受到人们的热烈欢迎，居然当天就被抢购一空，实在让人感到意外。

根据权威市场统计MC最新发布的统计结果显示，11月6日至11月12日之间的日本硬件实际销量为：

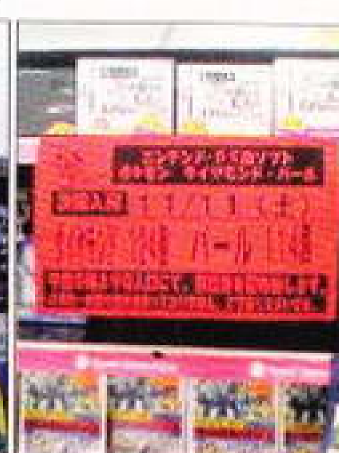
NDSL	148,174台，销量上涨35,077台
PS3	81,639台
PSP	19,123台，销量下降4,602台
PS2	16,157台，销量下降4,825台
Xbox 360	3,864台，销量下降2,716台
GBA SP	1,320台，销量下降123台
GBM	1,213台，销量下降86台
NGC	496台，销量下降151台
NDS	279台，销量下降94台
GBA	12台，销量下降8台
Xbox	3台，销量上涨3台

NDSL共售出14万8千台，比上周多卖出了3万5千台；PS3销售8万1千台，与NDSL销量相差6万7千台。

由于NDSL之前一直缺货，因此真正开始有实机销售也就是从本月11日开始，相当于同PS3站在同一个起跑线。在其他主机销售量明显受到PS3影响的情况下，NDSL不但被抢购一空，而且还继续保持迅猛的上升趋势，足以见证NDSL在玩家心目中不可动摇的地位了。







事件 宫本茂生日快乐



任天堂常务董事情报开发本部长、著名游戏制作人宫本茂在11月16日迎来了他的54岁生日。宫本茂于1952年11月16日出生于日本京都，1977年金泽美术工艺大学毕业后，作为一名工业设计师进入了任天堂公司，刚进入公司的工作是产品包装的设计，最终却成为了世界知名的游戏制作大师。

宫本茂成为全世界知名的游戏制作人的转机出现在进入任天堂的第3年，当时任天堂美国发出了新商品开发的邀请，而正好处于空闲中的宫本茂成为了这项工作的负责人，他

与之后的GB之父横井军平一起开发了处女作《大金刚》，获得极大的成功。之后宫本茂又开发了《超级马里奥兄弟》、《塞尔达传说》等任天堂的看家名作，成为任天堂公司游戏开发的中心人物。

今年3月法国政府授予了宫本茂爵士勋章，来表彰他在艺术方面作出的杰出贡献。就在前不久发售的《时代周刊 亚洲版》还将宫本茂选为"60年亚洲英雄"之一。虽然时间有些晚，还是让我们一同来祝贺宫本大师生日快乐吧。

事件

索尼高层又打口水战


▲Peter Dille


▲Dave Karraker

SCEA高级副总裁Peter Dille最近在接受媒体有关Sony对于PS3及PSP未来发展战略的采访时表示，他认为NDS是给幼儿准备的机器，而PSP则是给年轻人准备的，两者市场定位不同，PSP肩负着开拓一个与过去低龄化掌机都不相同的、面向年轻人的全新掌机游戏市场的重任。

Peter Dille在采访中说道："我们丝毫不介意现在消费者对于NDS的好感，以及他们领先于我们。如果我们也这么做，你将能看到一个完全不一样的上下极其悬殊的状况。与他们那些绝大部分的游戏都是自己做的、针对给幼儿的游戏相比较的话，你将看到一个完全不一样的技术平台。所以，当人们反复谈论PSP何时才能翻身超越NDS之时，我想说这其实这没什么可说的。我们销售的产品是给我们这个年纪的小伙子准备的，他们可以用它来玩游戏，看电影，接入网络等等。和NDS相比这绝对是完全不同的产品。你能看到那些软件他们所销售的，都是为幼儿所准备的。所以，我们目前对于PSP所要做的事情就是开拓一个全新的掌上游戏市场，抢占新的滩头。这需要时间，尽管如此，截至目前为止我们在全球范围内出货达到2000万台。这是一个伟大的起点，所以我们仅仅需要能获得大家对于我们所作尝试的肯定，我们要做一个彻底的不是给小孩子玩的机器。"

SCEA高级主管，公共关系总负责人Dave Karraker在采访时再次就PSP和NDS进行了比较，他认为媒体播放将是PSP的优势，能够观看电视节目将对市场造成一次冲击，而不像NDS仅仅是台游戏机。

Dave Karraker说："PSP表现得相当棒，而且我认为你们将在PS3发售后看到更多有趣的东西，因为它们之间可以联动。但这仅仅是冰山一角。我这里并不只是说PSP的游戏功能，我说的是娱乐的内容。他将对市场造成一个冲击，当人们发现他们可以把已经购买的高清电视节目放到PSP里面，然后可以带着这些节目搭乘公共汽车去上班或者上学。这样他们就可以在PSP看电视节目了！我认为这是一个冲击！并且，我认为当你同时拥有两样产品，并把我们的产品与任天堂的产品进行比较时，你会发现它们完全不同，一个是苹果而另一个则是桔子，我们的系统提供更多的娱乐，而他们仅仅注重游戏。"

硬件

北斗神拳、灌篮高手等动画登陆PSP



日本东映动画公司宣布从2006年11月9日开始向PSP主机上提供各种动画观赏服务，玩家可以通过PSP来试听VOD服务"Portable TV"。

其第一弹将提供TV版动画《北斗神拳》、《灌篮高手》、《数码宝贝》、《宇宙海盗王哈罗克》、《小魔女DoReMi》、《银河铁道999》这六款动画连载作品，除此以外还有《世纪末救世主传说 北斗神拳》、《银河铁道999》和《再见银河铁道999 安卓梅达终点站》的三部剧场版动画作品。今后还会将追加《鬼太郎》、《南瓜葡萄酒》、《帕塔利罗西游记》、《聪明的一休》等更多动画。



软件 SOFTWARE

再现波澜壮阔空战场面，PSP平台《冲破火网 黑鹰》公开



世嘉公司经典的“《冲破火网》系列”自从在街机平台推出后，就凭借其出色的光影效果和震撼的游戏体验赢得了广大玩家的欢迎。该系列虽然是一款空战模拟游戏，但却有着如同《火爆狂飙》一样刺激爽快的感觉，没能体会本作街机版和家用机版的玩家现在将有机会随时随地感受空战的乐趣。世嘉近日确认，该系列的最新作将登陆PSP平台。

《冲破火网 黑鹰》(After Burner：Black Falcon)预定于2007年春季发售，目前正由世嘉旗下的Planet Moon工作室负责开发，该公司也是《武装与危险》的开发商。游戏对应PSP的无线通信功能，支持最多8人的联机对战和两名玩家参与的协力作战模式。

在游戏的故事中，13架黑鹰战机遭到了恐怖分子的劫持。为了让和平再次回归天空，玩家要扮演王牌飞行员，驾驶着战机将恐怖分子彻底肃清。根据目前公开的消息，游戏中可使用的战斗机包括F-14D雄猫、F-22猛禽和F-15E战鹰三种，每种战机都可以装备不同性能的武器，分别对应对空和对地作战等不同类型的任务。

本作的详细发售日和售价等信息目前还未公开，官方表示不久后将有更多消息公布。







事件 EVENT

福克斯电台状告PSP暗藏危险

就在SCE高喊PSP是针对年轻人群的口号之时，美国福克斯29电视台却在告诫人们重新审视PSP，因为它暗藏危险，过度的暴力色情将诱导未成年人犯罪。

“作为一台便携游戏机，你也许不会在意孩子们去使用它。而它的无线上网功能，可以不受限制的上网获取色情图片，甚至还会拿到学校去和同学分享、接受“邪恶”团体的骇人讯息，甚至能学到如何制作炸弹。而换作是一台普通的电脑的话，这些网站在美国是收到严格限制的，未成年人无论是在家里还是学校都不可能接触到这些。

“更糟糕的是，PSP上面充斥着针对老男人的游戏，暴力、憎恨、性诱惑是他们的主题，这些都将严重诱导未成年人走向犯罪。而目前更是有恐怖组织利用P SP的这些特点在对未成年人进行洗脑，这是致命的威胁。而如果是家用机，显然这些游戏不可能轻易玩到，而PSP的便携性使这些变得隐蔽起来。”

最后，新闻里还请各位家长注意，如果他们已经拥有PSP，请设置分级，用密码锁定PSP，多与孩子进行交流。





硬件 《世界传说 光之神话》蓝色PSP主机同捆限定版发表

SCEJ和NBGI公司宣布，将推出预定于12月21发售的PSP游戏《世界传说 光之神话》PSP主机同捆限定版，售价为28000日元。NBGI推出的PSP用RPG《世界传说 光之神话》与SCE推出的蓝色PSP主机"PSP-1000 MB"都是预定在12月21日发售，而这款商品则是把游戏和主机同捆在一起的特别限定商品。该限定版另外还包括32MB记忆棒、带有《世界传说 光之神话》中的角色以及纹章的携带包、挂链以及画有原画的漆布。另外在包装盒上面也印有全新设定的原创角色设定图，配置可谓相当华丽。



《最终幻想VII AC》欧美热销使SE业绩调增

Square Enix公司于11月15日宣布，将2007年3月期(2006年4月至2007年3月)的中间期业绩预测调增。此次调增的主要原因是由于3D动画影像作品《最终幻想VII 再临之子》的海外版销量不俗。《最终幻想VII 再临之子》的DVD和UMD英文版于今年4月在欧美地区发售，目前英文版的销量已经超过140万套，而且取得了4月DVD销量周间排行的第二位。UMD影片的销量也非常让人吃惊。

《神奇四侠2》游戏作品07年推出



Take-Two公司宣布将推出电影《神奇四侠2》(Fantastic Four: Rise of the Silver Surfer)的游戏作品，游戏将是第三人称动作游戏，预定登陆PSP及次世代家用机。以知名漫画作品改编的电影《神奇四侠》于2005年上映，其对应的游戏版由Activision 公司推出。此次，随着电影续作于2007年6月推出，Take-Two公司抢先一步获得游戏化的权利，游戏将由Visual Concepts和Seven Studios开发，预定于2007年6月与电影同步上市。

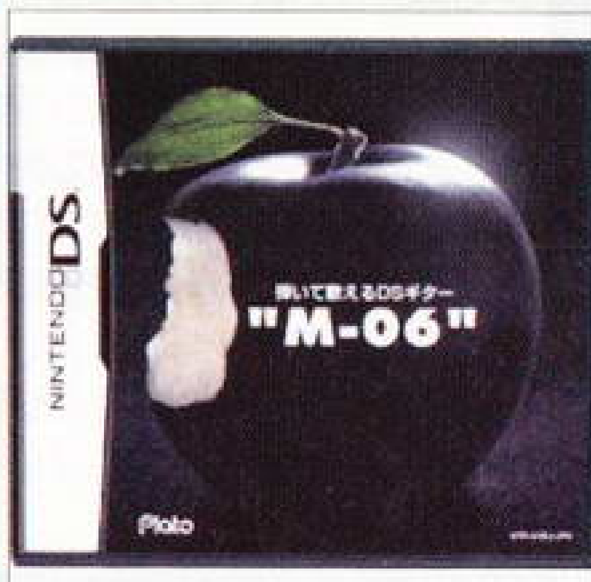
NDS占领英国掌机市场75%的市场份额

任天堂英国负责人David Yarnton日前参加了由大型游戏连锁店"GAME"举办的纪念活动，活动中他表示NDS主机在英国掌机市场已经获得了75%以上的市场份额。"GAME"连锁店是起源于英国的游戏商店，目前其分店已经遍布欧洲，近年来"GAME"又将战略重点移师西班牙，目前在西班牙已经有50家分店。



将NDS变为吉他，《边弹边唱DS吉他"M-06"》发表

Plato公司预定于2007年2月1日发售的NDS用游戏软件《边弹边唱DS吉他"M-06"》将于12月21日起在购物网站Amazon.co.jp上提前预订，预订价格为3230日元。《边弹边唱DS吉他"M-06"》是一款十分有特色的吉他游戏，玩家可以体验弹奏"民谣吉他"歌唱的乐趣。即使是没有弹过吉他的人也能够轻松演奏，操作十分的简单。通过十字键选择琴弦，使用触控笔上下点击画面便可以弹奏。只要有附带琴弦的曲谱，任何曲子都可以通过这款软件轻松弹奏，软件内存有20首歌曲的乐谱，另外还附带印刷在纸张上的18首歌曲的乐谱，玩家购买后将立即成为一位"吉他高手"。



两款新限定版NDSL套装在法国推出

《索尼克》与《为你而生》两款游戏的限定版NDSL套装将在法国上市，《索尼克》套装包含海军蓝NDSL主机一部、《索尼克 冲刺》游戏以及索尼克小雕像一个，售价为169.99欧元。《为你而生》套装包含粉色NDSL主机一部、《为你而生》游戏以及收藏T恤一件，售价为129.99欧元。



文 小志 编 马修

汉化讯息台



本月汉化界的关键词就是"老牌汉化组"，11月9日，是国内老牌汉化组——TGB汉化工作室建站5周年纪念日，为了庆祝这意义非凡的一天，TGB汉化工作室一口气放出了3款游戏的汉化版，在祝贺他们生日快乐的同时，也向这5年来默默奉献着的各位组员道一声辛苦了；另外，此前宣布解散的另一支国内老牌汉化组PGCG汉化组也于近日"复活"并将于接下来的日子发布一系列NDS汉化作品。

《DS淘金者》汉化版



这是TGB汉化工作室(http://www.tgb.net.cn/)于11月9日发布的"庆站第一作"《DS淘金者》汉化版，目前本汉化版为98%汉化版，部分内容暂未汉化，技术问题有待解决。汉化人员包括翻译：火舞烈、幽静阑珊、yeyezai，校译：yeyezai、灰米，美工：yeyezai。相信《淘金者》这款游戏大家一定不会陌生，在NDS上同样有着不错的表现。本作也是最近很长一段时间内，发布汉化作品中惟一的一款NDS作品，希望借着本作的良好势头，NDS的全面汉化能够早日复苏。

《新·我们的太阳》主线汉化版



"寒冷的冬天，就应该多动手，暖暖身子，来玩我们的太阳吧。"如TGB站长yeyezai所言，这款作为"TGB庆站第二作"发布的《新·我们的太阳》主线汉化版在这逐渐转冷的冬日里玩起来，的确给人一种暖洋洋的感觉。本作的汉化人员包括翻译：PENG、nakazawa、乔巴，校译：nakazawa，其他：yeyezai。因为是破解版，并且本作中加入了使用摩托车时需要按R键的设定，所以汉化者将调整阳光强度的按键整合在L键上，也就是说要依靠"L建+方向键"的方式来调整阳光强度。本作是由TGB汉化工作室(http://www.tgb.net.cn)和逆转ACE(http://www.nzace.com)联合汉化，有兴趣的玩家可以前往上述两处了解更多相关内容。



《究极截拳道》简体中文版



这款《究极截拳道》(本刊译为《金太郎的复仇》)简体中文版是TGB庆站第三作。游戏的繁体汉化版以前已经由天使汉化组(http://www.angeleden.net)进行过汉化，而本次的汉化，则是由恶梦的死神破解，灰米对英文文本进行初译，紫部·炎进行了重新校译的简体中文汉化版，本汉化补丁也就做为TGB汉化工作室五周年庆的礼物对外发布。



以上就是TGB汉化工作室于10月9日为大家带来的3款掌机汉化作品，能够坚持不懈进行5年的汉化工作的确是一件难能可贵的事情，再次对所有默默奉献着的汉化者致以诚挚的敬意。

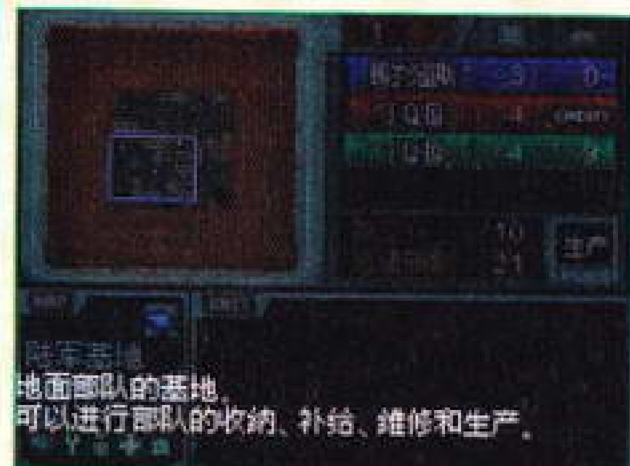
《皇牌空战X 诡影苍穹》汉化正式版



11月12日13点，PSPChina汉化组和雷神汉化组联合汉化的PSP游戏《皇牌空战X 诡影苍穹》的汉化正式版如期在PSPChina论坛(http://bbs.pspchina.net/)发布，而在此次正式版发布之前，该汉化游戏已经经过了5个公测版的BUG修订，相信汉化者如此严谨的态度，也足以保证游戏的汉化质量了。

汉化版制作人员有策划：bluekiller、爱在天涯，程序：aeolusc、爱在天涯，美工：bluekiller、爱在天涯，翻译：koutan、跑调歌圣、毛毛、仆が側にいる，宣传：mozhongtao，感谢他们的辛勤工作。

《大战略DS》完美中文版

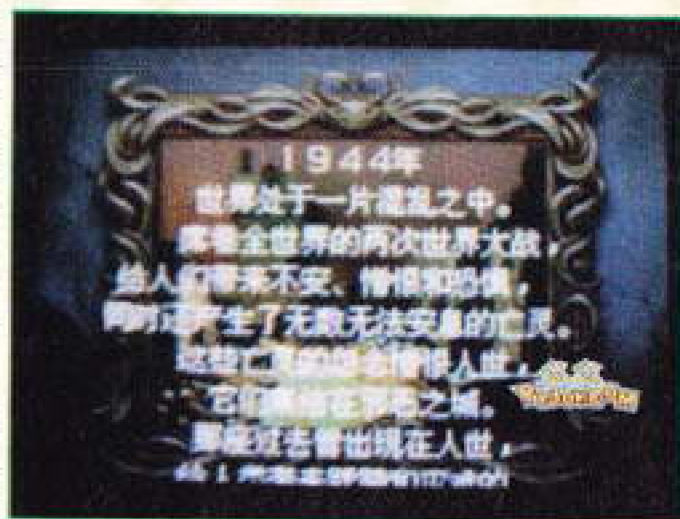


之前因故解散的PGCG汉化组于11月14日正式"复活"，为了庆祝这次回归，他们还特意为玩家准备了五个作品作为复活大餐，下面就是本次系列中发布的第一个作品，于11月14日当天发布的《大战略DS》完美中文版。

《大战略DS》中的游戏模式除了包括基本的"剧情模式"外，还有可自由选择地图、完成条件的"自由模式"，以及为第一次接触"《大战略》系列"的初级玩家准备的"任务模式"。对于不懂日语的人来说，游戏中一些信息是不小的游戏障碍，因此它的汉化就更加在情理之中了。

本作的汉化人员有翻译：bemu，破解：全球通、Pluto，图片：全球通，测试：bemu、树京。汉化者们在日版《大战略DS》的基础上汉化而来，经过数月的辛勤劳动，对该游戏进行了完整的汉化，相信他们的努力能给玩家畅游本作带来不小的方便。

《恶魔城 废墟的肖像》汉化始动



《恶魔城 废墟的肖像》(本刊译为《恶魔城 迷宫画廊》)终于在大家的热切期盼下登场了，而由Shikeyu任主要负责人的YYJoy汉化小组也正式启动了本作的汉化工程，此作是Shikeyu自GBA版《恶魔城 月轮》开始对"《恶魔城》系列"作品进行汉化的第五款作品，之前汉化的作品有：《恶魔城 月之轮回》、《恶魔城 白夜协奏曲》、《恶魔城 晓月圆舞曲》(由于撞车，没有发布)、《恶魔城 苍月的十字架》。



11月14日起，《恶魔城 废墟的肖像》就正式由YYJoy汉化小组在Shikeyu大侠的带领下开始汉化了，相信这个消息一定会让广大《恶魔城》玩家为之振奋，凭借Shikeyu的技术以及小组成员的努力，《恶魔城 废墟的肖像》的成功汉化已经是指日可待了。

《瓦尔哈拉骑士》汉化0.8beta版



亿盟电玩(http://bbs.ememu.com/)于11月初发布了PSP游戏《瓦尔哈拉骑士》的汉化0.8beta版，不过目前的0.8beta版还存在少量问题，亿盟电玩将于0.9版修正没翻译的项目，1.0版修正所有乱码，届时我们将为大家带来后续报道。

GOLDEN EYES

栏目主持 雷伊

掌机黄金眼

POCKETGAMES GOLDEN EYES

近期日版PSP游戏不多，所以本次点评的PSP游戏均是美版的。《Lumines II》和《海豹突击队2》都是前作在欧美地区创下不俗销量的作品，新作的品质同样保持着较高的水准。NDS方面，《节拍特工》、《耀西岛2》以及《怪医黍博士》都是相当不错的休闲佳作，而动作大餐《恶魔城 迷宫画廊》的闪亮登场也没有让FANS失望。

POCKETGAMES

地牢围攻 痛苦王座

Dungeon Siege:Throne of Agony

UMD■Take-Two Interactive■A·RPG■2006年10月30日■1～2人■无对应周边■448KB



PSP

画面 / 音效 / 系统



软饼子：经典电脑游戏的PSP版本，作为一款全新的外传性质作品，游戏在画面表现上十分华丽，各种魔法特效和打斗的音效都很逼真，玩惯了《魔兽世界》的玩家应该会对此类画面感到亲切。游戏只支持两人联机合作，但却不支持Wi-Fi，而且只能以流程中固定的关卡进行游戏，没有附加关，实在是一大遗憾。另外游戏单机流程较短，希望下作能给我们一个惊喜。



LIKY：作为PC平台上著名的游戏系列的PSP版，本作的画面水准还是具有相当高的水平的，风格各异的场景加上天色的变化营造出非常真实的世界。作为正统的“暗黑式”游戏，本作各方面的表现也算中规中矩，多样的职业以及技能，众多的委托事件，尤其是数量丰富的武器防具吸引着玩家不断追求。游戏最大缺点在于战斗时打击感不足。



米格：该系列在PC游戏中的地位仅次于暴雪的《暗黑破坏神2》，这样的大作能登陆PSP不能不说是一个惊喜。游戏是传统的A·RPG操作方式，丰富的怪物种类，华丽的光影效果，配合上厚重的音乐渲染，使得其成为近期为数不多的精品游戏之一。本作在剧情的把握上也更胜一筹，遗憾的是人物少了点，没有隐藏人物或职业，难度也只有两种，让人缺乏反复挑战的动力。

Lumines II

Lumines II

UMD■Buena Vista Games/Q■PUZ■2006年11月6日■1～2人■无对应周边■192KB



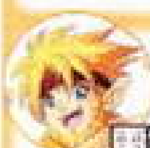
PSP

画面 / 音效 / 系统



铭风：作为系列第二作，游戏的操作和规则都没有太大的改变，很容易上手。不过本作在游戏系统上进行了优化，提升了分数上限，并改进了操作，让游戏的休闲性更大。皮肤是本作的一大亮点，本作的皮肤数量是前作的两倍，同时以前的皮肤也有所改进，增加了动态背景。此外游戏中还有众多以动态MTV为背景的皮肤，给人的感觉十分华丽。

推荐



雷伊：前作是一款让人眼前一亮的新颖落下类方块游戏，本作在玩法上和前作差别不大，所以玩的时候可能会缺少前作的那种新鲜感。游戏中的皮肤数量比前作多了不少，而在背景上则新加入了实拍MTV的形式，给人的感觉更加丰富了。游戏的音乐素质一如既往的高，带上耳机玩的话更能陷入一种忘我的境界。如果喜欢前作的话，那本作也是不可错过的。

推荐



拉琪：本作最大的噱头仍然是那绚丽无比的幻彩背景和动感十足的美妙音乐，而且在本作中背景还引入了MTV，让画面变得更加绚丽了(虽然在游戏时，你只能感受到画面的绚丽，根本无暇去欣赏)。至于游戏的玩法上没有太多的改变，仍然继承了前作的玩法系统。总而言之，这就是一款完全轻松的娱乐游戏，让人充分享受游戏、音乐与画面的完美结合。

海豹突击队 火线小组2

SOCOM: U.S.Navy SEALs Fireteam Bravo 2

UMD■SCEA■ACT■2006年11月7日■1人■无对应周边■800KB



画面

音效

系统

软件子 这款欧美大人气动作射击游戏的画面和音效还是一如继往地普通，毕竟"《海豹》系列"不是以画面来吸引玩家的。此外为照顾不擅长射击游戏的玩家，游戏中依旧拥有一个自动瞄准的人性化设定。与近期的《荣誉勋章》等游戏相比，本作更注重于战略战术上的合理安排，指挥系统中的指令数量比较多，容易给新手玩家造成困惑，故本作只推荐给系列的核心FANS。

米格 没有玩过前作的米格进入游戏后首先就被它繁琐的系统及操作搞得晕头转向。不过上手后，觉得这款游戏的素质还是相当高的。游戏在画面上虽然不如《荣誉勋章》那么细致，但它的小队组合策略系统玩起来要比那些单单强调战斗的FPS有趣得多，而且加入行动经验值的角色培养系统，让游戏的耐玩性大大提高。另外值得一提的是本作的网上对战模式，依旧如前作一样吸引玩家。

LIKY 前作因为完善的网上对战模式而一度成为欧美最热门的PSP游戏，作为续作登场的本作继续发扬了这一优势，上网联机仍然是游戏最大的魅力所在。不过本作的单机模式这次明显强化了不少，非对称式的任务设定让玩家能反复挑战，提高了游戏耐玩度，行动经验值的设定也增强了玩家对角色培养的投入度。不过略显复杂的操作仍然是游戏软肋，上手需要一定时间。

节拍特工

Elite Beat Agents

卡片(1Gb)■Nintendo/Inis■MUG■2006年11月6日■1~4人■无对应周边■自带记忆功能



画面

音效

系统

米格 本作以崭新的姿态登陆欧美市场，浓重的本土化风格完全可以作为"《应援团》系列"新作。虽然在玩法和模式上并没有变化，但本作细节部分确实改进不少，重制的全3D地图，以及新加入的各种人性化设定，让玩家玩起来感觉更舒服。游戏的歌曲和剧情都全部重新制作，整体风格绝对符合欧美玩家独特的口味，再加上特工人员搞笑的百老汇式舞蹈动作，同样让人忍俊不止。

雷伊 与日版《应援团》相比，美版的本作在人物、故事和音乐上都进行了全面换血，但基本玩法和日版是没有任何变化的，玩过日版的应该很快就可以上手。游戏的初期难度并不算高，但等到后面的高难度模式出现后，便开始"凶相毕露"了，高难度的挑战性依然非常之高。游戏中收录的欧美歌曲有不少是非常经典的，不过总体来说在选曲上不如日版来得合适。 **推荐**

瑶瑛 本作的操作的方法、搞笑的故事风格以及难度等级上的设定都与前作基本相同，但是音乐的风格却完全改为了美式风格，游戏中收录的19首欧美歌曲大多是让人耳熟能详的经典之作，热血程度不输于前作！大概是熟悉了前作操作的原因，总觉得本作难度较前作略有下降，而且新增加的能跳过前奏设定也颇为体贴，对战模式下也较前作有所改进，新加入的必杀攻击实在让人欲哭无泪。

怪医秦博士 火鸟篇

ブラック・ジャック 火の鸟编

卡片(1Gb)■SEGA/Genki■AVG■2006年11月9日■1人■无对应周边■自带记忆功能



画面

音效

系统

晓月 素质非常不错的一款游戏，将有趣的触摸屏游戏跟手冢治虫笔下的经典人物完美结合。原创部分的故事情节并不招人反感，至于动画原作部分的情节更是让FANS感动不已。手术部分难度不低，要想获得高评价必须得花一番心思来提高自己的操作水平才行。为人诟病地方的则是道具的平衡性问题，许多道具因为资金问题而不得不成为摆设。 **推荐**

瑶瑛 作为动漫作品改编的游戏，本作的素质相当不错。在忠实于原作的基础上加入的原创情节，玩起来充满了新鲜感。手术部分的操作有些类似于《应援团》，手术之后的迷你游戏也相当的丰富。游戏中还有大量的手冢治虫的其他作品中的名角登场，其中还包括大家熟悉的阿童木、三眼神童等，看到熟悉的角色总会让人感动不已。作为手冢FANS，这款游戏是绝对不能错过的。

雷伊 虽然是一款由漫画改编的游戏，但不俗的游戏品质却让任何玩家都可以体会到游戏的乐趣。游戏的画面采用了漫画般的表现形式，看上去非常舒服。本作在操作上完全活用了NDS的触摸功能，需要在下屏用触控笔完成各种操作，虽然操作比较简便，但在很多情况下难度却并不低。大量手冢作品中的知名角色相继登场也让游戏拥有了更多看点。

耀西岛DS
Yoshi's Island DS

卡片■Nintendo■ACT■2006年11月13日■1人■无对应周边■自带记忆功能

NDS

画面
音效
系统

马修　全程按键并完全取消触摸屏功能的新《耀西岛》，本作最大的变化就是将宝宝数量增加到了5人，而5个宝宝拥有各自的不同能力，使得游戏的解谜要素非常丰富多彩。和系列一贯风格一样，本作的画面仍是清新可爱的蜡笔画风，双屏贯通的画面使得场景非常宏大，过场动画中亦不乏有趣之处。游戏整体难度不高，是款具有大作风范的休闲佳品。推荐

胧月　尽管并非完全原创，不过全新的要素加上经典的关卡和角色依然保证了游戏不错的品质。清新可爱依然是本作的主体风格，新加入的角色、丰富的解谜要素和收集要素都能让即便玩过SFC版的老玩家也产生反复游戏的动力。完全舍弃触摸屏的操作系统也比较符合个人"轻松玩掌机"的这一喜好，此外游戏难度并不高，很适合休闲娱乐。

铭风　游戏以SFC版的《耀西岛》为基础改编而来，在关卡和基本操作上都有着SFC版的影子。不过本作的改变还是十分大的，游戏的双屏让视野更加开阔，那些收集品找起来更加方便了。某些机关和敌人的样子也有了改变。不过最大的创新莫过于新角色了，游戏中共有碧奇公主和大金刚等5个可爱的婴儿版角色。操纵他们前攻关时每个人的能力也不相同，让人感受到了新意。推荐

恶魔城 迷宫画廊
悪魔城ドラキュラ ギャラリーオブラビリンス

卡片(512M)■Konami■ACT■2006年11月16日■1～2人■对应任天堂Wi-Fi连接■自带记忆功能

NDS

画面
音效
系统

LIKY　系列首次出现的双主角系统令游戏的玩法有了全新的变化，战斗更富战略，同时也考验玩家的操作。新加入的委托事件也大大增加了游戏耐玩度，令玩家在完成主线剧情的基础上有了更多可做的事情。而联机合作以及商店买卖这些新系统也令本作在"创新"这一点上体现出更多亮点，可以说，本作带给了玩家许多惊喜，绝对是一款诚意之作。

瑞璃　本作的画面、背景以及效果方面都比前作《苍月的十字架》精细了很多，很多细节上的刻画很出色。音乐的素质不错，算是掌机上表现不错的一作。新加入的双主角系统增加了游戏的操作乐趣，同时特技系的和魔法系之间也有了更明显的界定，通过这个系统增加的合体技也十分华丽。游戏惟一的遗憾就是人设不是小岛文美，人物华丽度大跌。

软饼干　增加了诸多新要素的《恶魔城》新作果然让人有种眼前一亮的感觉。本作几乎继承了"《恶魔城》系列"的全部系统，并在这之上加以衍生，以至于刚玩的时候还需要花很长时间来熟悉。双人战斗和进化了的武器技能系统是游戏最大的闪光点，1000%的大地图也当之无愧地成为了系列之最。只可惜游戏中存在着死机的恶性BUG，地图中的重复场景也是瑕疵之一。推荐

斯科基病毒
Scurge Hive

卡带(128M)■SouthPeak/Orbital■A·RPG■2006年11月1日■1人■无对应周边■自带记忆功能

GBA

画面
音效
系统

铭风　欧美厂商所推出的A·RPG，主角的动作很丰富，移动、攻击和跳跃的动作十分流畅，不过武器只能进行8方向攻击，很难瞄准敌人。游戏中的武器种很多，不同的武器对相应的敌人有特效。同时每个迷宫独特的谜题的解开，也要合理利用到不同属性的武器。游戏有一点很让人不满，花费大量时间解开的谜题在切换场景后就恢复原状了，想要通过还得再解一次。

LIKY　这款早在去年E3展上就吸引不少人注意的作品延期到现在才推出，恐怕已经让许多玩家失去了热情，不过本作的素质还是具备相当水准。极具个性的主角，充满未来感的世界观以及爽快的战斗都是本作亮点，而实际上，本作完全可以看作是3D场景式的《银河战士》，游戏时能明显感受到制作厂商对后者的尊敬，所以光凭这一点也值得玩家去尝试本作。

胧月　姗姗来迟的一款游戏，女性主人公、赏金猎人、BGM、效果音以及系统都无不表示本作在很大程度上借鉴了《银河战士》。动作要素极为丰富，利用各种武器的性能差异解决各种谜题也让攻关部分有趣很多。不过场景恢复系统实在让人恼火，给玩家平添不少重复作业。此外，过多的点阵画面会让初上手的玩家有所不适，过密的弹雨也让人质疑关卡的设计。

高达 沙场混战

◆NBGI◆ACT◆2006年10月5日◆日版

◆1～4人◆800KB◆4800日元

◆无对应周边◆推荐玩家年龄：全年龄

黄金眼评分 25 游戏时间：30小时以上 文 胧月



当我们以为习惯了Bandai

动画也好，游戏也好，只要题材涉及《高达》，就必然会出名——美名或骂名。ACG圈的人们永远不会让这个处于风头浪尖的机器人题材动画系列平平庸庸，换成游戏也一样。高达和Bandai是分不开的，我们熟悉的Bandai似乎从来没有让玩家看到"诚意"这两个字，又或者是本身的技术力使然，《高达》的ACT类游戏在Bandai的手下始终只能得到不温不火的口碑。以至于当这款《高达沙场混战》和我们见面时，都着实惊艳了一把。



《战争策略》的续作

《沙场》向世人证明，前作《策略》的确是一款试验型作品。之前众多为人诟病的地方都在本作做出适当调整，显得更为体贴和合理。具体表现在：一、加入教学模式；二、增加锁定目标切换；三、机体和机师成长系统追加；四、机体可实行的动作增加；五、游戏打击感进步明显。前作已经具备了对战和收集这两个系统，因此本作的养成系统可谓最切实的补完要素。

它不是一个公司

很多人喜欢拿Capcom的高达ACT与Bandai本厂的进行比较，比较大众的结论是："论动作，Capcom的更优秀；论气氛，Bandai更能做出高达味十足的《高达》来。"这种折中的论调在NBGI的努力下终于合而为一，优秀的操作，丰富的机体动作，机体各项参数以及自身的重量感都让《沙场》比起异社作品不遑多让。SP槽对应蓄力攻击、特殊攻击、超级模式等多种使用方法，不同机体的特技多彩纷呈。难度较高的"格挡"也颇为类似"《灵魂能力》系列"的GI系统，熟练掌握的玩家可以在近身战中获得极为爽快的乐趣。难得的是，面对数量庞大的70台机体，厂商对平衡的把握相当不错，机体养成系统功不可没。部分强力机体的获得条件也较为苛刻，在没有熟练掌握的情况下未必比普通高达好用。"是男人就开扎古"，多棒的一句口号。

全面进化的激烈战场

诸多新要素的加入让玩家可选择的余地大大扩展，不过不要指望自己可以孙悟空一般大闹天宫了，本作的难度相当有保证，有时甚至不得不逼迫玩家反复练级以提高自己的生存率。初次选择联邦路线打到"决战"的时候，就此放弃的玩



家不在少数；至于奥古路线"重力からの解放"一关更是难住了无数人，仅凭强力机体是无法顺利过关的。而联机后的多人混战更让游戏的变数加大，玩家需要考虑的东西增多，更加接近于格斗游戏。



遗憾

之前的攻略中也有提到，本作令人不太舒服的地方便是"锁定"操作。首先游戏采用了"CLICK"而非"HOLD"的锁定方式，这就要求玩家必须时时根据战场情况手动切换锁定目标。这一动作的实施又必须通过滑杆来完成，如此一来，玩家必然无法在操纵机体移动的同时切换锁定目标，带来许多不必要的麻烦。实际上，只要让锁定键一键两用，立刻会方便许多了。

结语

PSP平台上10万套的销量应该对得起本作的素质了。从《策略》到《沙场》，我们看到NBGI给我们一个飞跃性进化的《高达》。就在FANS欢欣之际，同社PS3版的《机动战士高达 锁定目标》再次交上了一份不合格的答卷。作为一名高达的爱好者，衷心希望游戏不要像动画一样再走下坡路了。

日本掌机软硬件周间销量榜

累计时间 2006 年 10 月 30 日～2006 年 11 月 5 日

软件部分

1 NDS
口袋妖怪 钻石·珍珠
ポケットモンスター ダイヤモンド・パール
周间销量 18万3048套　累计销量 293万5294套
Nintendo　RPG　2006 年 9 月 28 日发售　4800 日元

2 NDS
星之卡比 多罗奇团前来拜访
星のカービィ 参上! ドロッチェ団
Nintendo　A・RPG　2006 年 10 月 19 日发售　4800 日元
周间销量 15万1147套　累计销量 15万1147套

3 NDS
事到如今已难以启齿 成人常识力锻炼DS
いまさら人には聞けない 大人の常识力トレーニングDS
Nintendo　ETC　2006 年 10 月 26 日发售　3800 日元
周间销量 14万7790套　累计销量 35万3523套

4 NDS
世界足球 胜利十一人DS
ワールドサッカー ウイニングイレブンDS
Konami　SPG　2006 年 11 月 2 日发售　3980 日元
周间销量 5万1491套　累计销量 5万1491套

5 NDS
新超级马里奥兄弟
ニュー・スーパーマリオブラザーズ
Nintendo　ACT　2006 年 5 月 25 日发售　4800 日元
周间销量 3万1940套　累计销量 332万4295套

6 NDS
东北大学未来科学技术共同研究中心川岛隆太教授监修 进一步成人脑力锻炼DS
东北大学未来科学技术共同研究センター 川岛隆太教授监修 もっと脑を锻える大人のDSトレーニング
Nintendo　ETC　2005 年 12 月 29 日发售　2800 日元
周间销量 2万6493套　累计销量 339万3027套

7 NDS
风雨传说
テイルズ オブ ザ テンペスト
NBGI　RPG　2006 年 10 月 26 日发售　4800 日元
周间销量 2万1464套　累计销量 10万4762套

8 PSP
皇牌空战X 诡影苍穹
Ace Ccombat X Skies of Deception
NBGI　STG　2006 年 10 月 26 日发售　4800 日元
周间销量 2万 473套　累计销量 7万2785套

9 NDS
财团法人日本汉字能力检定协会公认 汉检DS
财团法人日本汉字能力检定协会公认 汉检DS
Rocket Company　ETC　2006 年 9 月 28 日发售　3800 日元
周间销量 1万5931套　累计销量 21万2773套

10 NDS
欢迎来到动物之森
おいでよ どうぶつの森
Nintendo　AVG　2005 年 11 月 23 日发售　4800 日元
周间销量 1万4641套　累计销量 332万1565套

硬件部分

硬件名	周间销量	2006年累计销量	总销量
NDSL	12万3110台	563万6959台	563万6959台
PSP	2万2169台	157万9827台	414万5632台
GBM	1550台	14万4743台	53万9588台
GBASP	1410台	25万9464台	589万6395台
NDS	840台	132万7384台	642万9665台

《星之卡比 多罗奇团前来拜访》首周销量超过了15万，比起去年的那款《触摸！卡比》（首周销量7万2102套）来翻了一番，成绩非常不错。《WE DS》虽然游戏品质不怎么样，但凭借着NDS的高普及率，首周成绩比起去年9月PSP上的那款《WE9 无所不在》（首周销量8万7935套）来并不是差得很远。《常识力锻炼DS》凭借着不俗的口碑获得了非常良好的开端，成为下一个百万级作品相信只是时间问题。

帝国历165年，凭借超群的智慧和敏锐的判断力而被人们尊称为“完全皇帝”的第十四代皇帝哈德里亚努斯治理着祥和的世界。皇帝深爱着一位名叫安提诺丝的温柔女性，为了跟她共度余生，他在边境修建了一座神殿都市。突然有一天，哈德里亚努斯放弃了自己的地位和所有财富，从此杳无音信……一段时间之后，人群之间开始流传起诡异的传闻，据说在有人在荒废的神殿都市中见到了非人类的身影。新任皇帝为消除臣民的恐慌，成立了神殿都市调查队，不断派专人前去调查事情的真相。



文 雷伊　美编 紫枫

PSP　失落的统治 魔窟皇帝
Lost Regnum 魔窟の皇帝

◆Ertain◆A・RPG◆预定2007年1月25日◆日版
◆1～2人◆416KB◆4800日元
◆无对应周边◆推荐玩家年龄：12岁以上

PSP上迷宫探索A・RPG越来越多了。除了先前已经发售并得到好评的《瓦尔哈拉骑士》、《迷宫制造者编年史》外，又有一款全新的迷宫探索游戏要跟PSP玩家们见面了，那就是我们现在要为大家介绍的这款《失落的统治 魔窟皇帝》。精美的人设加上厚重的画面风格，说不定它又会成为一款让人爱不释手的作品呢。

四位个性角色

游戏开始时，首先要做的是创作一名自己使用的角色。游戏中为玩家们准备了四位备选角色，这四位角色有着各自不同的攻击方法和技能，绝不会带给玩家千篇一律的感觉。


▲在选择角色时，很多细节方面是可以由玩家自己进行选择调整的。

高原战士

能够使用破坏力超群的两手剑，攻击范围非常广，可以同时对多名敌人造成伤害。

主要必杀技

技名	指令
蓄力突刺	模拟滑杆+△
上斩	移动中△
升斩	△→□→△(蓄力)
地刺	□→△→□(蓄力)

角斗士

使用二刀流的高手，因为身手非常敏捷，所以常常可以将敌人玩弄于股掌之间。

主要必杀技

技名	指令
手肘突	模拟滑杆+△
狂野斩	移动中△
抗击	△→△→△
剑舞	△→□(蓄力)

亚马逊女战士

以弓箭作为主要武器，虽然能够攻击远距离的敌人，但碰到近身战时却会非常棘手。

主要必杀技

技名	指令
矢刺	模拟滑杆+△
上踢	移动中△
狙击	△(蓄力)
三矢上演	□→□→△(蓄力)

暗黑女战士

使用咒术的女战士，如果能够合理运用具有独特性能的技能，在战斗中十分活跃。

主要必杀技

水面踢	模拟滑杆+△
钩爪	移动中△
狼牙	△→△→□
破邪双掌	△→□→△

游戏的主要流程

本作在进行方式上主要分为三大部分，依次分别为大本营部分、世界地图部分，以及迷宫探索部分。下面我们就对各部分的主要内容进行简单的介绍。

大本营 战前准备

在大本营内可以整备物品、合成装备品以及存储游戏。在前往迷宫冒险之前，一定要在大本营中做好完全的准备。



世界地图 选择迷宫

离开大本营可以来到世界地图。世界地图上有很多迷宫等待着玩家前去冒险，不同的迷宫有不同的挑战难度。



迷宫探索 深入敌穴

前往迷宫进行探险，每次进入时迷宫内部的构造都会发生变化。击倒位于深处的强敌后就算攻破迷宫。



与同伴协力

通过PSP的无线通信功能，本作可以实现两名玩家之间的合作冒险。如果碰到什么棘手的迷宫，大家不放找个朋友来一起冒险，这样一来，双方角色的特性就可以得到有利互补，对付起敌人来也就事半功倍了。



紧张的战斗

在迷宫中遭遇敌人的话，就会当场进入战斗，无需切换画面，紧张感十足。迷宫中的敌人种类非常多，其中不乏身材比例比我方大出数倍的强力敌人，如果掉以轻心的话可是会死的很惨的。



▲巨大的牛头怪出现！被他打中的话可不是闹着玩的。

▼如果被敌人围困，就必须使用攻击范围广的技能突出重围。





▲如果对空中的敌人进行追打的话，就可以形成连续技。

武具精炼与道具交换

在迷宫中会发现很多道具，将其中的合成用素材交给大本营锻冶屋中的莉艾塔的话，就可以强化武器和防具。另外，将消费道具交给商人布拉德就可以交换到实用的道具。所以说，要是在迷宫中发现了道具，就最好将它们一个不剩地全部搜刮掉。

锻冶屋 莉艾塔 强化装备品

▼装备品得到强化后，进迷宫冒险就更加得心应手了。



利用合成用素材可以强化武器和防具，在合成后还会得到一种被称为"祝福"的附加效果，令装备的性能得到进一步提升。

商人 布拉德 交换道具

利用消费道具与布拉德交换新道具时，有时也会得到一些合成用素材，所以一定要积极地与他交流哦。

▶可以换到的道具中不乏一些珍贵物品。



丰富的技能

技能是游戏中每名角色专门拥有的特殊能力。技能的种类相当丰富，不仅有强力的攻击技，还有一些提高能力的辅助性技能。



最多同时装备4种技能

技能一般在满足特定的条件后才能习得，并且最多只能同时装备4种。在进入迷宫之前一定要仔细斟酌该装备怎样的技能以便灵活应敌。



▲暗黑女战士的爆炸型技能演出效果非常华丽。



▲角斗士的旋风攻击可以同时攻击多位敌人。

文 雷伊 美编 紫枫

在第51辑的《掌机王SP》中，我们曾为大家介绍了Konami为NDS量身打造的一款股票类游戏《股票买卖教练员》。最近，另一家日本游戏老铺Capcom也公布了他们为NDS开发的一款同类游戏。虽说同为股票游戏，但两款作品在画面风格上却可以用截然不同来形容。喜欢《逆转裁判》的玩家在看到这款由Capcom开发的"《逆转股票》"时，不知会不会有种亲切的感觉呢？

株トレーダー瞬

NDS 股票交易师 瞬
株トレーダー 瞬

◆Capcom◆AVG◆预定2007年◆日版
◆1人◆自带记忆功能◆容量未定◆售价未定
◆无对应周边◆推荐玩家年龄：未定

相场一平曾被誉为"投机魔术师"，他曾经依靠炒股赢得了数亿家产，却几乎都把这些财产捐助给了慈善机构。就是这么一位伟大的传奇人物，后来却因为输给了某个人而破产了，之后更是在江湖上失去了踪影。一平原本有个出色的弟子名叫奈良崎，在一平失踪五年后，其子相场瞬找到了奈良崎并拜师于其门下，而本作的故事也正是从此处开始。





Konami的《股票买卖教练员》更加重视于股票交易的教程，而这款《股票交易师》在注重灌输基本炒股知识的基础上，还对游戏中人物的刻画上下了很大的功夫，并且在炒股系统上也采用了更为夸张的手法，让玩家们可以体会到一种独特的爽快感。在游戏中，玩家们不仅可以沿着主人公相场瞬的轨迹体验他在炒股之路上的成长过程，还可以学习到炒股常识，可以说是一款寓教于乐的作品。

相场 瞬

本作的主人公，是个积极向上、很有韧性的男孩。虽然因为年纪还轻经常会犯错误，但脑子动起来却很快，并且拥有着惊人的成长速度。非常崇拜自己被誉为投机大师的父亲，并为了成为像他一样的交易师而努力着。18岁时拜访了父亲惟一的弟子奈良崎。



◀戴着眼镜的相场瞬脑袋后面有根长长的小辫子。

开发人员访谈



制作人
北林达也
曾经制作过PSP版的《反乱猎人X》和《新旧洛克人》。



导演
安藤行男
曾经负责过PS2游戏《龙战士V》的剧本创作和《狂城丽影》的主要企划。

抽取了股票中最精华的部分

——请问两位是为什么会想到以股票作为题材来制作本作的？

安藤：最初提出这个企划的时候是在2005年的春天，那时我自己玩股票已经玩了好几年了。当时又正好想制作原创游戏，正在考虑游戏的题材定为什么好，提案分别有“股票”和“太平洋战争”。我把这两项提案给上司们看过后，他们都觉得股票今后可能会变得越来越热门，所以就决定采用该项企划了。

——那北林先生在看到《股票交易师 瞬》的企划时，有什么感想呢？

北林：我认为这个题材非常好。股票这个话题虽然最近非常热门，而且现实中也的确有不少人用它赚了好几亿日元，但实际上没有从事过股票交易的人还是占了大多数。所以想办法制作出一款让这些人能够有“也去炒股试试吧”想法的游戏，就成为了本作的目标。

将相场瞬带入股票世界的老师。性格有些愤世嫉俗，总是以比较客观的立场来看待整个世界和自己。高中休学后将生活中大半的时间都奉献给了股票，阅读了所有的相关书籍，一直都在从事交易与理论的研究。在研究过程中与瞬的父亲一平相识，并拜师于其门下。

▼奈良崎是目前日本国内首屈一指的股票交易师，在游戏中玩家就是要在其指导下学习股票交易的知识。

奈良崎 透



——也就是说，对股票完全不懂的玩家也能够玩得转这款游戏咯？

安藤： 我们在制作过程中非常注意能让完全不懂股票的人也可以体验到本作的乐趣。我们的做法就是抽取了股票交易图等股票乐趣的精华部分，把这些东西凝聚成一款游戏，所以从某种意义上说，本作也是一款股票交易的教学软件。

——原来如此。

安藤： 而且虽然刚开始时只能进行一些简单的交易，但随着流程的推进，玩家能做的事情将会越来越多。随着可做之事的增加，玩家就能做出更接近股票交易，更富有游戏乐趣的事情了。

北林： 说实话，我觉得"股票"本身就可以称作为一种游戏了。

——的确，从外行的观点来看应该也是如此吧。

北林： 不过在现实的股票交易行为中，变数往往是在一些无法光从股价变动上能看出来的地方，此外它们还和世界经济等各种因素有关。而股价的变动情形，就是这些繁杂的因素全部连接起来导致的结果。也正因为如此，我们如果要将这些东西全部放进游戏的话，是很勉强的，绝对没办法做出和现实完全一样的东西来。所以我们就决定将其中有趣的部分集中提炼出来，将它们放入游戏集中表现。我想这款作品应该能让大家轻松体会到炒股的乐趣吧。



奈良崎的弟子，是大型证券交易公司创业者之后。为了学习股票交易的精髓而拜师于奈良崎门下，对奈良崎有种近乎于崇拜的恋爱感情。动不动就会找瞬的麻烦。

桐神乐 花子



▶或许是因为家事显赫的原因，花子为人非常强势，经常会与瞬发生摩擦。

本作也很适合中级股票玩家

——本作的剧情讲的大概是什么？

安藤：由于我有过炒股的经验，所以我把我的个人体验和现实中发生的一些与股票相关的案件都加到了游戏中去。详细的现在还不能透露，不过像伪造财务报表事件或者恶性炒作事件等等都是会出现的。这样一来，不仅初学者能玩得开心，就算是一些股票玩家也能够深入到其中去了。所以就我个人来说，我想把它做成一款不仅适合初学者，就算已经有过玩股票经验的中级者也值得一玩的游戏。



——这次已经公布了三位主要角色，好像设计得很有动画的感觉啊。

安藤：刚开始我们可是请了很多人来创作画稿的。

北林：还有人画得像美式漫画里的人物呢。（笑）

安藤：我们就是这样不断尝试过后，才决定采用现在这样的设计的。

北林：本作非常注重剧情和世界观，所以才采用了这种比较有亲和力的造型。

——那么，在访问的最后再对大家说两句吧。

北林：这款游戏是可以让大家从剧情部分来深入的。我们也希望玩家们能够在欣赏剧情之余也能体会到股票交易部分的乐趣，如果能进而对现实中的股票产生兴趣的话就更好了。所以请大家一定要关注我们的动向哦。

安藤：首先这款作品作为游戏来说是非常有趣的，另外我个人希望大家将玩本作得到的心得在实际的股票交易中派上用场。我们目前正在努力地开发它，为的就是让它成为一款既有趣又实用的作品，敬请大家期待。

游戏的两大部分

AVG部分

在AVG部分中，玩家必须前往各种各样的设施来发展剧情、收集情报或者购买物品。股票交易则是要前往交易中心才可以进行的。



▲AVG部分类似于一般的AVG游戏，要不断阅读文字信息选择选项来推进流程。



▲游戏开始时瞬和奈良崎相遇时的一幕，游戏的剧情就是从此处开始的。

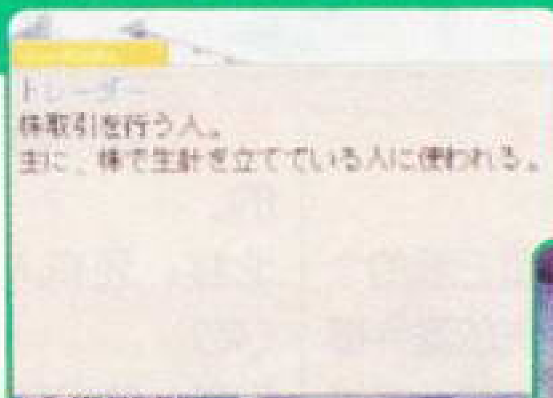


▲剧情中取得交易师执照后，奈良崎的另一名弟子桐神乐花子就会登场。

体贴的名词解释

在对话中有时会出现蓝色的字体，此时下屏幕左上会出现一个“？”标记，触摸它后游戏就会对蓝色字体中提到的名词进行解释。这对一些刚刚接触股票的玩家来说可谓相当体贴。



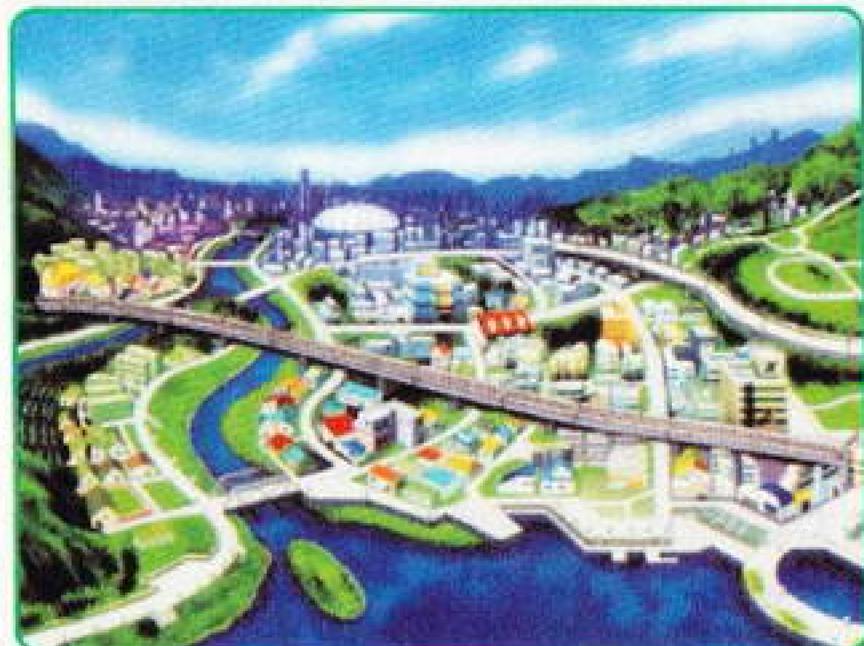


在各种各样的场所展开剧情

游戏中存在着很多场所，在AVG部分中玩家需要在这些场所之间不断移动才可以触发剧情。移动方法非常简单，只要用触控笔点击下屏中想去的地方就可以直接移动到那里。



▲奈良崎家的客厅，从客厅的大小和布置来看其主人必定是个有钱人。



◀主人公瞬所居住的街道是本作的主要舞台。



▶交易中心内部的设计图，竞价室很有特色。

交易部分

在证券交易所中，玩家可以发现许多房间和交易师。除了可以和其他交易师交换情报外，还可以进行一种被称为“竞价交易”的一对一交易对战。此外，还有一种需要单独完成指定目标的“单人交易”。玩家必须通过这些交易方式，来提高自己的交易师等级。

交易技能

游戏中的每位交易师都有着被称为“交易技能”的特殊技能。在进行竞价交易时，是否能够合理利用交易技能往往会成为胜败的关键。当玩家得到成长或者剧情发展到一定程度时，就有可能学会新的交易技能。

▲交易技能除了可以在成长时得到外，在交易商店中也可以购买到，其中有的交易技能是只有主人公瞬才能使用的。

◀▼在发动交易技能时，画面上会出现特写画面。图为使用交易技能“一蓮托生”时的特写。

交易技能发动





▲进行单人交易时，目的就是达成指定条件。



▲而竞价交易则是要跟其他交易师进行抗争。

证券交易所



▶交易所内空间很大，要想把其中的设施全部逛一遍也不容易。



◀证券交易所中经常会有一些偶然的相遇。

文 雷伊 美编 澄香

女主人公 美贯

主人公 王泥喜法介

逆転裁判4

NDS
逆转裁判4
逆転裁判4
◆Capcom◆AVG◆预定2007年春◆日版
◆1人◆自带记忆功能◆容量未定◆售价未定
◆对应周边未定◆推荐玩家年龄：未定
相关报道 Vol.43 P4/Vol.49 P72

《逆转裁判4》又有新情报了！这次我们将为大家介绍一下将在本作中首次出现的犯罪现场3D化系统，以及令FANS们振奋不已的限定版情报。游戏的具体发售时间目前仍未确定，FANS再耐心等一段时间吧。

第一话 《逆转王牌》综合情报

在第49辑《掌机王SP》中，我们已经介绍了《逆转裁判4》第一话《逆转王牌》的开场动画和一些情报，并且在卷首的TGS报道中为大家详细介绍了第一话的试玩情况。现在厂商又放出了一些第一话的相关画面，下面我们就将第一话的情报在这里为大家整理一下。



◀在系列前几作中，成步堂龙一在法庭上飒爽的英姿给玩家们留下了深刻的印象。

成步堂龙一
从大律师沦落成被告人



◀但在《逆转4》中，成步堂却站在了被告席上，他的人生到底遭受了什么打击呢？

被害人 浦伏影郎



▲案发现场为一家俄罗斯餐厅，被害者遇害时正在地下室玩牌。



王泥喜的恩师
牙琉雾人

▲优雅的牙琉雾人是王泥喜的老师，经常为他提供指导建议。

老对手
亚内武文



◀每次都在"《逆转》系列"第一话登场的"新人杀手"亚内武文，新作中自然也少不了他。

证物3D化

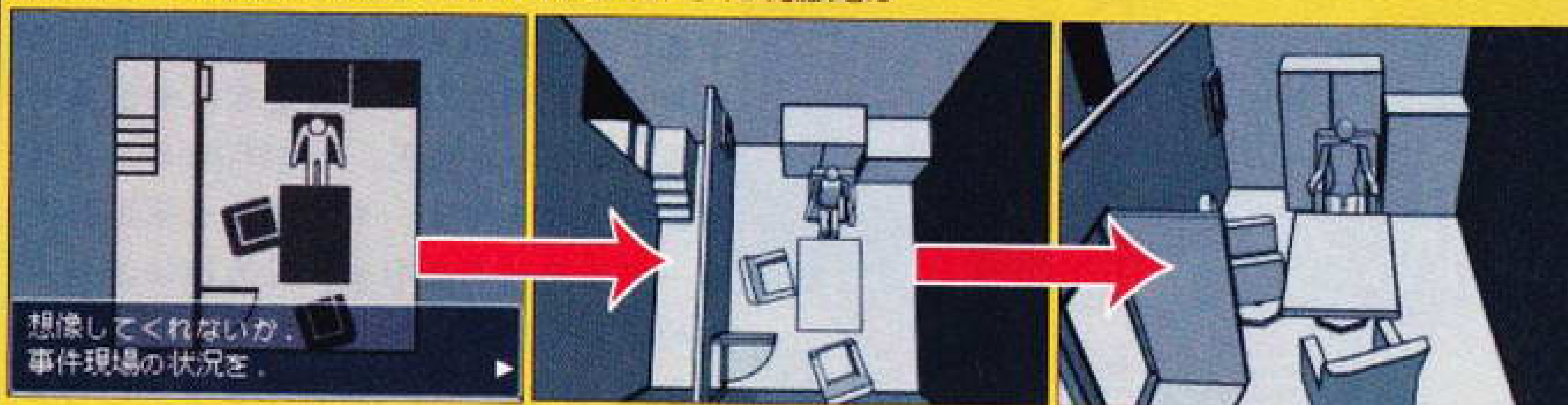


▲和《逆转裁判 新生的逆转》中的第五话一样，本作中的证物都是用3D的形式来表现的。图中的瓶子为杀害被害者的凶器。

新情报

犯罪现场立体化

玩过"《逆转》系列"的都知道，在法庭上审问证人时，不仅需要指出他们证词中的矛盾，有时还要求在犯罪现场的平面图上指出凶手的犯罪行为，再现凶手的作案手段。在本作中，原本的犯罪现场平面图进行了立体化，这样一来，玩家就能对犯罪现场的细节有一个更全面的把握，玩起来也会有一种别样的新鲜感和刺激感。



▲犯罪现场的平面图慢慢进行立体化。在平面图中，玩家是无法判断被害者身后两个柜子的高低程度的，但立体化后就一目了然了。

限定版内容公开

逆转裁判事典



去年《逆转裁判　新生的逆转》的限定版可以说是FANS心目中的宝物，而系列最新作《逆转4》也将同样发售限定版。据最新情报表示，《逆转4》的限定版中将会附带一盘名叫《逆转裁判事典》的NDS卡带，其中将分别收录系列前四作（含《新生的逆转》）的所有资料，包括故事梗概和人物档案等等，非常具有收藏性。当然，限定版的内容并不止这张NDS卡带而已，其他附属物目前还没有公布，不过相信Capcom是不会让大家失望的。



▲事典中主要分为三个大项目，最下面的"秘密"（シークレット）一项的具体内容现在还不明朗。



▶▲在"系列检索"一项中，玩家可以分别查看系列前四作的事件概要、登场人物、背景和证物等情报。

▶"背景"项目中会再现系列各作中的各个场景，并且还附有说明性文字。

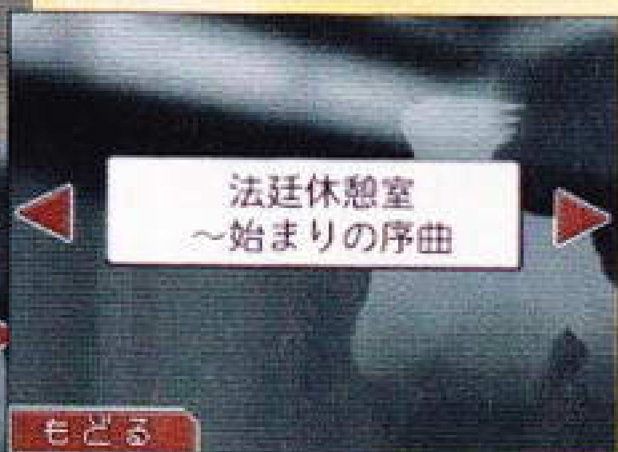




◀"事件概要"中会对事件中被害者的遇害情况、凶器等进行详细说明。文章中出现的红色和蓝色项目如果触摸的话会有详细解说，其中红色代表没有读过的，蓝色的代表已经读过的。



◀"登场人物"中会对每一作的人物资料进行详细解说。根据作品年代的不同，即时是同一个登场人物的相关介绍也是不同的。



▲系列各作中的动听音乐也可以随时欣赏。

文 LIKY 美编 咕噜



NDS 不可思议的迷宫 风来之西林DS

不思议のダンジョン 风来のシレンDS

◆SEGA / Chunsoft◆RPG◆预定2006年12月14日◆日版
◆1人◆自带记忆功能◆容量未定◆4800日元
◆对应周边未定◆推荐玩家年龄：全年龄

相关报道 Vol.49P100 / Vol.52P42

最近有关本作的新情报不断，想必大家也乐得个全部笑纳。这次为大家带来的是游戏角色的介绍以及新迷宫、新道具的情报。说到游戏角色，玩过SFC版的玩家对他们肯定不会陌生，不过这次大家不妨关注一下角色们的新形象，因为担任本作人设的是著名画师安田朗(《街霸》中春丽的创作者)，由他绘制的西林、龙女等角色别有一番风韵。



利用多种方式来救助同伴

便利的“风来救助队”系统能够让玩家们互相救助，而救助的方式这次也是相当丰富，分为“密码救助”、“无线通信救助”和“Wi-Fi救助”3种，玩家可以根据自己的条件来选择合适的救助方式。



▲最传统的密码救助方式，需要输入密码来与朋友联动，虽然麻烦一点，但却是最实用的，即便身边没有联机的朋友，或者没有条件Wi-Fi，也可以进行，只要将密码抄下来告诉朋友便可。



▲在迷宫中找到需要救助的另一个西林，赶快杀光周围的敌人吧。

▼朋友复活了，救助成功。





西林

游戏的主人公，追寻旅行之神库隆的足迹而漂泊四方，不断冒险，热心帮助各地有困难的人。斗笠，披风，这两样东西已经成为他的标志性装束。



龙女

在村民中极有人气的御姐型角色。武艺高强的她有着“夺目龙女”的外号，因为她最擅长攻击怪物的眼睛，令它们失明，从而丧失行动能力。



新追加的迷宫将是玩家的最大考验

在之前的报道中已经提到，本作将追加4个全新迷宫，除了最初的教学迷宫，其余三个都是有着鲜明特色的高难度迷宫，这次的情报先曝光其中的两个。

仪式的洞窟

新追加的迷宫"仪式的洞窟"，其特性目前还没有进一步的情报，从图片看来，迷宫中出现的敌人有"キグニ族"和"火焰入道"等。



▶会将道具弹落的麻烦敌人登场。

死者的谷底

新迷宫"死者的谷底"是比"仪式的洞窟"难度更高的迷宫，迷宫中的敌人多以不死系为主，不过给玩家带来最大麻烦的是该迷宫中"大怪物房间"出现几率相当高，一不小心就会被围殴而死。



▶新迷宫"死者的谷底"带给玩家更大的挑战。

迷宫中出现了两个楼梯，哪一个才是真的呢？



遭遇大怪物房间，生死一线间。



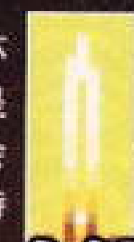


追加新道具

本作追加了一些在原作中没有的新道具，而实际上有一部分新道具是在系列其他作品中登场过的，玩过系列其他作品的玩家对他们应该不会陌生，比如左面介绍的几个新武器。

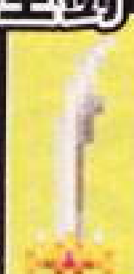
金剑

攻击力不高，但是拥有不会生锈的特性。



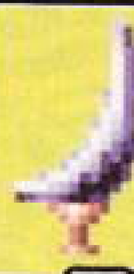
斩空剑

对于飞行系的敌人，该剑能发挥巨大威力。



三日月刀

对于爆发系的敌人，这把刀能给予它们极大伤害。



克奇

经常在迷宫中出现的的盲人指压师，自称擅长指压疗法，可以帮人回复体力，不过不知道是他的技艺不纯熟还是该疗法本来就成问题，被治疗的人常常会体力大损。

配凯基

西林在竹林之村遇到的青年，长得圆滚滚的，而且相貌滑稽。配凯基是一位喜欢冒险的热血青年，尤其喜欢收集各种珍宝，不过在同西林一同冒险的过程中总会制造一些麻烦。

文 雷伊 美编 澄香



"《三国志大战》系列"在街机上的人气一直居高不下，相关的周边也让SEGA赚了不少银两。这次该超人气系列首次登陆掌机平台，厂商对其寄予了厚望，而玩家们对它的期待程度也相当高。游戏再过两个月左右就要发售了，相关的情报也在不断放出，下面我们就来看看这款期待之作的最新消息吧。

NDS 三国志大战DS
三国志大戦DS

◆SEGA◆TAB◆预定2007年1月25日◆日版
◆人数未定◆自带记忆功能◆容量未定◆5800日元
◆对应任天堂Wi-Fi连接◆推荐玩家年龄：12岁以上

相关报道 Vol.47 P4/ Vol.51 P46

NDS版独有模式"三国英杰传"详细介绍

在51辑中，我们已经为大家介绍了《三国志大战DS》中独有的模式"三国志英杰传"的大体进行流程，这次我们就来更进一步地详细为大家介绍一下这个模式。



蜀传中的主要武将

刘备
人设：RARE ENGINE



关羽
人设：三好载克



张飞
人设：原友和

一 取得初始包、选择剧本

进入三国英杰传后，玩家首先可以取得四枚一组的武将卡初始包。初始包分为魏、蜀、吴三个势力，不同势力的初始包中所包含的武将类型是有所区别的。其中魏国以骑兵武将居多、蜀国以枪兵武将居多，而吴国则多为弓兵武将，玩家取得何种势力的初始包是随机决定的。在得到了初始包后，玩家要做的就是选择剧本。剧本大体上是按照大家所熟悉的《三国志》而展开的，选定剧本后武将之间会发生对话并进入战斗。

取得初始包



▲蜀国的初始包中包含了三枚枪兵卡和一枚弓兵卡。

选择剧本



▲玩家可以从魏传、蜀传和吴传中选择自己想发展的路线，进入后就可以选择不同的剧本了。

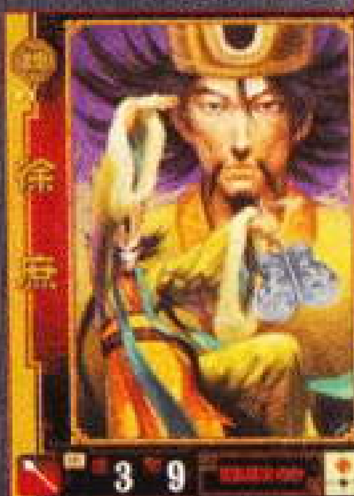


▲选好剧本后，武将之间会发生对话，甚至有个别剧本只有对话没有战斗。

初代《三国志大战》的武将卡也能使用

虽然本作是以街机版《三国志大战2》为蓝本进行制作的，但是初代《三国志大战》中的武将卡同样也会出现在游戏中，不过要想取得它们是有一定条件的。除此之外，《三国志大战DS》中还将会有不少NDS版独有的武将卡，在卡片的丰富程度上可以说是系列之最。

徐庶
人设：一德





甘宁
人设：狮子猿

二 指挥部队、攻占敌城

进入有战斗的剧本后，玩家必须将与该剧本相关的武将卡组成一个卡组来进行战斗。具体的战斗方式在前两次的报道中已经详细介绍过了，这里就不再赘述了。



◀战斗中可以对视点进行切换调整，这样能够便于更好地把握战况。



▲战斗开始前的部队配置对战局来说非常重要。

▲在双方武将进行单挑时，武将之间会有简单的对话。

▼很多情况下，战斗的最终目的就是要攻占敌方的城池。

三 战斗后的惊喜

战斗结束后有一定几率得到提升兵法等级的珍贵道具"宝玉"。此外，无论战斗是否取得胜利，玩家都可以得到一枚新的武将卡。如果战斗取得胜利的话，就可以进入下一个剧本，继续推进剧情。



▲宝玉的获得与否是看运气的。

▶如果能够获得稀有的武将卡，那么玩家的成就感将会非常高。



◀达成胜利条件后，就会出现下一个剧本。

其他模式公开！

锻炼之章	和电脑进行对战，能够自由地把自己所拥有的武将卡编入卡组中。
通信之章	利用无线通信功能来对战或者交换卡片，此外还可以进行Wi-Fi对战。
军议	确认自己的战绩和武将卡所有情况，此外还可以进行左右撇子操作方式的设定。

左撇子也能玩！

和其他不少NDS游戏一样，本作同样考虑到了左撇子玩家的需要。在"军议"项目中，玩家可以选择适合左撇子的操作方式。选择之后，原本位于右侧的盘面将会显示在左边的屏幕中，而原来十字键的作用则交给了ABXY键来完成。



文 胧月
美编 紫枫

いただきストリートDS
DRAGON QUEST DS SUPER MARIO

NDS 富豪街DS
いただきストリートDS
◆Square Enix◆TAB◆发售日未定◆日版
◆1～4人◆自带记忆功能◆容量未定◆售价未定
◆对应任天堂Wi-Fi连结◆推荐玩家年龄：全年龄
相关报道 Vol.51 P41

强强联手，魅力与实力的展现。角色们舍弃自己在原作的英明神武、娇媚可爱，转而化身为三头身的小奸商，在激烈的商战中闯出自己的一片天空。上次报道只简单地介绍了游戏的大体规则，更多系统介绍会进一步公开。

商店的购入和升级

走到无主店铺的格子上，玩家拥有将该店铺购买下的权利；相应地，走到他人的店铺就要留下买路钱；而走到之前自己购买过的店铺上时，就可以花钱给该店升级了。升级后，店铺的名称和外观都会发生变化，其市值也会上涨，当竞争对手走上升级后的店铺时，所要缴纳的费用也会相应增加。





▲将店铺等级由铜升级到银后，市值明显有所上升。不过每次升级最多投资额度为999。

店铺的连锁

买下某个固定路段的连续若干店铺，这些店铺就会形成连锁。店铺连锁后，不仅能够确保对手的“中奖”几率上升，同时需缴纳的费用也会进一步提高，一举两得。



◀连锁后，对方想一举跨过这个危险地带变得困难很多。



◀“不贵，才1013大洋。”

两大阵营的魅力角色逐一登场

股票交易

店铺的市值上升后，该店铺隶属地区的整体价值也会上升。如果之前购买过该地区的股票，则可以通过股票的升值来赚钱了。

エリア	株価	マリオ	ルイージ	ゼシカ	スライム
トラペッタ	25	0	0	46	0
リーザス	5	38	0	0	0
ホルトリンク	8	38	0	0	0
パルミド	14	0	0	0	0

株を買うエリアを選んでください。

株価 UP!!!
トラペッタ エリア
11 ➔ 12

マリオ	ルイージ	ピーチ	スライム
+40	+0	+65	+0
+40G	0G	+65G	0G

合理投资，丰厚回报。

地图收集

玩家操纵的角色在地图上行走时，可以收集到黑桃、红心、梅花、方块四种图标，收集全4种就可以到银行兑换金钱。



碧奇公主

出处：《马里奥》



蘑菇王国的公主，被绑架运动的狂热爱好者。以她无数次被绑架都毫发无伤的不败金身，赚钱之类的还不是小CASE么……

龙王

出处：《勇者斗恶龙》



居住在传说之地阿莱弗格尔德的暴君，原作中被勇者洛特的后裔打败，本作又会重新在棋盘上夺回自己的霸业吗？

普琳

出处：《勇者斗恶龙II》



勇者洛特的后裔之一，为了复兴灭亡的祖国，她也要参加到利益的竞争中来。

比安卡

出处：《勇者斗恶龙V》



充满活力的女孩子，无论是战斗还是家事都是一流，由她来买卖股票并经营店铺再合适不过了。

库库鲁

出处：《勇者斗恶龙VIII》



嗜酒嗜赌的神官骑士，天生虽然是赚钱的料子，不过绅士风度很可能是阻碍其成为富豪的致命弱点。

文 雷伊 美编 紫枫

DRAGON BALL Z ドラゴンボール 遥かなる悟空伝説 はるかなるごくうでんせつ

虽然近年《龙珠Z》的相关游戏作品层出不穷，但多为FTG和ACT类，RPG类的并不多见。明年2月，一款以卡片战斗为主题的RPG版《龙珠Z》作品就要跟NDS玩家们见面了，对于怀念FC版卡片RPG版《龙珠Z》的玩家来说，这绝对会让他们感动。

NDS 龙珠Z 遥远的悟空传说
ドラゴンボールZ 遥かなる悟空伝説

◆NBGI◆RPG◆预定2007年2月8日◆日版
◆1人◆自带记忆功能◆容量未定◆4800日元
◆无对应周边◆推荐玩家年龄：全年龄

本作是一款利用"能量卡"来决定自己行动的RPG，在每张能量卡上都标有数值和种类，而这些内容将会影响玩家的移动步数或者攻击方法。玩家手头的卡片最多可拥有五枚，每使用掉一枚，电脑就会自动补充新卡。在剧情上，本作将从孙悟空和短笛联手击退拉蒂兹开始，战斗将会非常激烈。



走格子般的移动方式



▲走到有同伴的格子处，同伴有时会给你帮助。

在类似于《大富翁》般的格子地图上，玩家手中的能量卡上的数值将决定移动的格数。地图上的格子有很多种类，有的格子会发生特别战斗，有的则会发生剧情。

能量卡的种类

斗

发动攻击技能的卡片，根据威力值的大小攻击内容会发生变化，威力值高的话可以发动强力必杀技。

气

积蓄"气"的卡片，会在与威力值相同的回合数内，提升对敌人造成的伤害。

人

能获得同伴支援的卡片，根据威力值的不同出现的同伴也不同，他们会与你发动协力攻击。

使

能够使用所持道具的卡片，战斗时或在地图上时都可以使用所持道具。

卡片战

本作的战斗主要是以卡片来进行的，一些强力的卡片最好保留到后面对付强敌时使用。





威力：代表在地图上移动时的移动力，以及战斗时的攻击力。

种类：在地图上移动时，会发生该种类的事件。在战斗中则代表攻击的手段。

角色：满足特定条件后，使用该卡片就会发生与卡片中角色相关的事件。

防御：在地图上移动时，该数值越高就越不容易遇敌。在战斗中代表防御力高低。



曾在日本大受好评的另类音乐游戏《应援团》终于以崭新的姿态登陆欧美市场了！这款名为《节拍特工》的崭新游戏完全可以作为“《应援团》系列”新作来看待，绝非只是简单的移植，更人性化的系统、更丰富的曲目、更绚丽的效果、更热血的剧情，以及更本土化的风格，都让人对厂商敬业的态度赞叹不已。就算接触过《应援团》的玩家一定也会在这款游戏中找到全新的乐趣！

NDS 节拍特工 Elite Beat Agents

◆Nintendo◆MUG◆2006年11月6日◆美版
◆1－4人◆自带记忆功能◆1G◆29.99美元
◆无对应周边◆推荐玩家年龄：全年龄

文 米格　美编 黄猫

全新的曲目，全新的旅程

几位扮相诡异的特工人员在Kahn指挥官的领导下，以音乐舞蹈为自己的武器前来解救众生了！只要有人大喊“H-E-L-P！”他们就会立刻跳出来为大家排忧解难。释放激情的音乐加上恶搞有趣的励志剧情，让玩家们一旦投入其中就能忘记生活中的烦恼，在娱乐的同时通过各种故事也同样激励着自己。作为一款音乐游戏，灵魂自然就在于优秀的选曲，本作的选曲十分讲究，其中不乏麦当娜、Queen这些超级巨星的经典名曲，而且还有超级新星艾希莉的可爱妙音，即使你并不关注欧美音乐，也能够从中找到自己喜欢的歌。从《应援团》的15首曲目增加到19首曲目，这种厚道的移植也只有《节拍特工》了吧。而且本作剧情选择上也颇费了一番心思，在游戏中你绝对找不到如同《应援团》中的高考学生情节，更多的是那些美式搞笑故事。尤其像独眼船长Brooke寻宝这类剧情，更符合老美的幽默感。小节演奏失败被打叉后的那段剧情，看后往往令人爆笑不止、大跌眼镜。



◀游戏中搞怪夸张的美式剧情让人爆笑不已。

帮助对象	曲目名称	歌手	难度	故事
Jane	Walkie Talkie Man	Steriogram	★	橄榄球运动员帮女友照看孩子
Jack	Sk8er Boi	Avril Lavigne	★★	Taxi飞车送孕妇
Chris	Makes No Difference	Sum 41	★★	导演拍电影
Leonard	I Was Born to Love You	Queen	★★★	达芬奇画蒙娜丽莎
Thomas	Rock This Town	Stray Cats	★★★	魔术师斗恶党
Sam	Highway Star	Deep Purple	★★★	狗狗归家大冒险
Capt.Brooke	Y.M.C.A.	Village People	★★★★	独眼船长寻宝记
Sofie	September	Earth, Wind and Fire	★★★★	妈妈为儿子求天晴
Amanda	Believe	Cher	★★★★	女招待的演员梦（隐藏曲目）
Carrington Sisters	Material Girl	Madonna	★★★★★	MM姐妹的荒岛历险
Cap White	La La	Ashlee Simpson	★★★★★	白细胞斗病魔
Lucy	You're the Inspiration	Chicago 5	★★★★★	帮助阴阳两世界的父女圣诞相聚
Ken Ozu	Canned Heat	Jamiroquai	★★★★★★	胖忍者不可能完成的任务
Colonel	Let's Dance	David Bowie	★★★★★★	落魄富豪挖石油
Max	ABC	Jackson Five	★★★★★★	小猫拯救婴儿大行动（隐藏曲目）
Hulk	The Anthem	Good Charlotte	★★★★★★★	棒球明星打怪兽
Jake	Survivor	Destiny's Child	★★★★★★★	食品推销员战丧尸（隐藏曲目）
Unknown	Without a Fight	Hoobastank	★★★★★★★★	外星人入侵地球
Unknown	Jumpin Jack Flash	Rolling Stones	★★★★★★★★	联合抵抗外星人

人性化改进，变更处众多

本作加入了许多人性化改进，更加符合老美那将游戏看作快餐的眼光，玩起来更省时、更投入。与《应援团》相比，情节更搞笑，动作更猥琐，效果更华丽！下面列出了本作主要的几点变更：



▲跳过前奏直接开始演奏的设定大大方便了玩家。

1.地图变为全3D，看起来更加直观。在选择关卡后还会在下屏显示出当前关卡的“目标信息”及“主要情节介绍”，在效果更加华丽的基础上也更 加方便了玩家；

2.游戏不像前作，只能跳过关卡开头的剧情，而是连进入游戏后冗长的音乐前奏也一并挑过，为玩家们节省时间。在玩《应援团》的时候，每次都任务失败后都要等着前奏唱半天实在让人不爽，这种小问题都注意得到，可见厂商制作本作的诚意；

3.增加了任务失败后的Review按钮，方便玩家查看自己失误的地方，以便熟悉自己演奏错 误及不熟悉之处；

4.关卡任务完成后可以存储为本 关的Replay录像，之后在Multiplayer联机模式的VS Ghost中和自己的录像进行对战。在Options选项页面的Replay Data中能观赏自己的录像，而且在这里还能与别的玩家 相互传送录像文件。

5.在Breezin’★难度下的前4首歌曲中有一个手指会指点玩家点击的时机，对于初次接触这款游戏的玩家可以起到一定教学作用；

6.游戏的联机功能进行了较大 的加强，不仅可以在Options选项页面通过Game Shar ing单卡联机来分享试玩，还可以交换Replay文件。而原有的VS Player对战模式还能选择角色，除了原有的画面震动干扰，还加入了音符变小的干扰效果。而Co-op合作模式还加入两人同时操作的段落。

熟悉的操作，全新的挑战

游戏操作

相信每个拥有NDS的玩家一定都或多或少尝试过这款游戏，因此对于游戏的操作笔者就只做一个简单的文字介绍。游戏的操作完全是靠在触摸屏上点击、划线来完成的，操作总共就分三种：点击音符、滚动音符及转动圆盘。音符点击是在音符周围白圈与音符外圈重合的瞬间进行点击，同种颜色的一组音符需要按数字编号点击，相邻数字序号的音符会通过虚线连接起来，以提示玩家下一个音符的位置。得分根据点击时间精准度分为50、100、300三个等级，连击后还可获得附加分数，同色彩 最后一个音符完成后会有特殊得分提示。长条状的滚动音符需要玩家沿着长条形状及出现的滚球速度来在屏幕上划线。转动圆盘一般出现在曲目段落的末尾，需要玩家不断画圆，直到两侧气槽长满，涨满后继续画还可以获得附加得分。



▲依旧是大家熟悉的操作方式。

过关条件

游戏画面的上方是玩家的生命槽，生命槽变空则会导致Game Over。生命槽会自动减少，漏按音符减少得就更快，尤其是高难度下，基本错过3个音符就直接可以重新来过，甚至以50、100的得分点击音符也一样会挂掉。要想让生命槽上涨，则必须在300分高精准度下连续完成音符的点击，保住小命就能顺利过关。另外游戏每关中途都会分为几个段落，注意生命槽的颜色分为红黄两个部分，在段落结束时如果生命槽保持在黄色部分，则本段落剧情则会被画上圈，也就是取得好的结局；反之，如果生命槽掉落到红色区域，则本段落剧情会被画叉，并出现坏的结局。这些结局虽然并不影响通关，但是会影响到游戏的评定，想要获得A级以上的评定至少也要将每个段落的剧情都圈了再说，想要获得关卡的S级评定就要达到高精准度的全关连击水平。



▲不断地精确连击才能获得关卡的高评定。

玩家等级

游戏对于玩家等级的评定部分与《应援团》相同，进入Options选项页面，选择Rank就可以在下屏查看玩家当前等级、总得分以及进入下一级别的所需得分了。不过这里所谓的游戏总分可并非所有玩过总分的累加，而是每关卡通过时最高分值的累加，因此要想提高总得分，就必须要不断进行自我超越。游戏上屏还画有一个E.B.A.的等级评定证书，特工果然还是比较正式的职业啊。游戏中共有12个等级，要想达成最高等级Lovin' Machine必须要总分达到8000万这一天文数字！


▲晋升难度后出现的Chieftain小队。





隐藏要素	出现条件
Sweatin' ★★★难度	将Cruisin' ★★难度通关后出现，使用角色变为Chieftain
Hard ROCK！ ★★★★难度	将Sweatin' ★★★难度通关后出现，使用角色变为三女子拉拉队
Good Ending CG出现条件	在Options选项页的Hi-Score中还可查看关卡Good Ending的CG，CG的出现需要关卡每个段落都画圈通过，之后这里的人物图标左下角就会绘制一个金星，选择后就可以欣赏Good Ending CG了。
隐藏曲目	Rank评定每提升3级就会出现一首隐藏曲目，曲目依次为《Believe》、《ABC》和《Surivor》
Kahn指挥官登场	将游戏的4个难度下的全部曲目通关后就会在难度选择“OK”按钮上方出现一个“GO”字样的按钮，选择进入后Kahn指挥官会在两位拉拉队女生的陪同下亲自加入到舞蹈队伍中，以Hard ROCK！ ★★★★难度进行游戏（不过音符的位置全部被上下颠倒了）。另外这时进行联机游戏选择Kahn指挥官也不会再顶着那个怪脑袋了。

YOSHI'S ISLAND DS



文 马修 美编 咕噜

NDS 耀西岛DS
Yoshi's Island DS
◆Nintendo◆ACT◆2006年11月13日◆美版
◆1人◆自带记忆功能◆256M◆29.99美元
◆无对应周边◆推荐玩家年龄：全年龄

我们熟悉的小恐龙耀西又来了，这次的冒险依旧是发生在耀西岛的婴儿被劫持事件，于是拯救行动再次展开。本作的游戏方式又回归了SFC版、GBA版那样按键操作式的ACT，一些地形对操作的要求有所提高——接下来，我们还是来看看这款有着清新童趣的新作吧。

在蜡笔的童趣世界展开大冒险

游戏简介

游戏的目的就是由一只耀西背着宝宝，穿过怪物众多的地带，将宝宝传递给下一个耀西。游戏轻松易上手，蜡笔风格的画面非常清新，非常适合休闲时玩。冒险中，如果耀西被怪物碰到或伤到，那么背上的宝宝就会掉下来，被气泡包围浮在空中，同时宝宝的体力会不断减少，当宝宝体力减至0时，耀西就会被扣去一条命，因此要及时把宝宝重新背上（可以直接去碰，也可以用舌头把宝宝卷回来），之后宝宝体力会逐渐恢复到10，想继续增加体力就要注意收集关卡中隐藏于神秘云彩、箱子等物体中的星星精灵；关卡中的存档点可以将宝宝的体力回复满，满体力的情况下再加星星精灵，也会令其体力突破上限继续增加。要注意的是，如果耀西掉到针刺、岩浆、无底深渊以及强制卷轴关卡的画面外等特殊地形时，就会立即一命呜呼。





操作



本作的操作很简单，四个操作键加方向键就OK了，和NDS上一作《捕捉！触摸！耀西》的只用触控笔的操作完全相反，本作的操作完全不用触摸屏，连菜单都不支持触摸屏操作。但是本作继承了《捕捉！触摸！耀西》的双屏贯通的特点，因此整个游戏画面看起来非常宏大。以下是本作的操作。

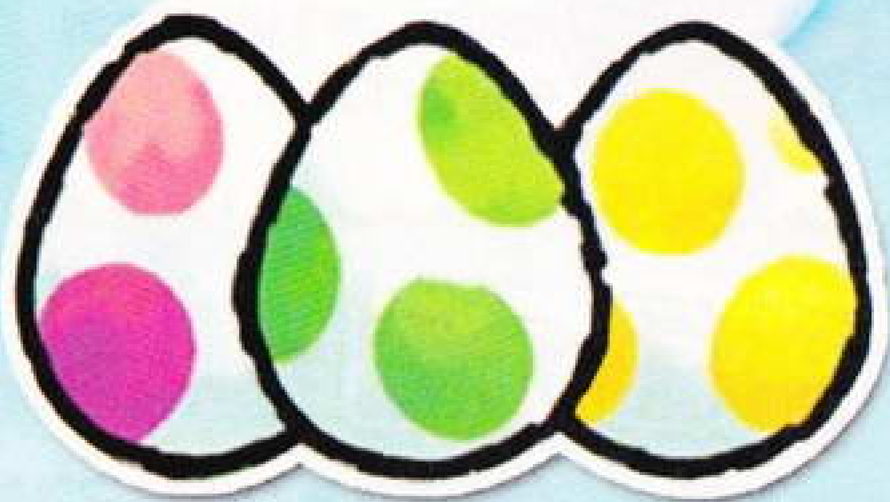
START	暂停游戏
Y	含／吐出
↓	蹲下／吞下怪物后按↓为生蛋
B	跳
A/R	出准星／飞蛋
X/L	瞄准

耀西的跳

耀西跳起后或在空中时，长按B的话耀西就会努力地再跳得更远更高一些；跳起后如果按↓，耀西就会使出威力很大的“百贯落”。

耀西的蛋

游戏中，按Y耀西就会用舌头把怪物卷到口中，接着按↓，耀西就会把怪物吞下去并“啵”的一声下出个蛋来，这个蛋当然不是用来孵小恐龙的，而是长距离武器。不过并不是所有怪物都可以吞下。含着怪物时按X把会怪物吐出来并撞死前面的怪物，一般吞不下的怪物都可以用这种方法除掉。耀西的蛋分普通蛋和大蛋两种，普通蛋就是一般大小的蛋，射程为全屏；大蛋则是要吞下一些大块头的怪物才能下出来，大蛋虽然扔出的距离短，但却有震掉全屏怪物的惊人威力，不过大蛋出现的场合实在太少了……



部分场景道具

钱币



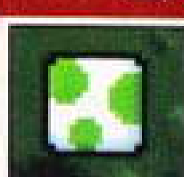
根据颜色不同，会有不同的奖励，积累到一定数额后就会奖命。

太阳花钱币



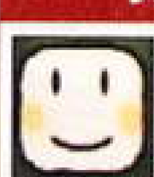
奖分非常高的收集道具，不过有些关卡存在的地方挺隐蔽，仔细寻找吧。

蛋纹方块



有蛋花纹的方块，顶了后可以得到一枚或多枚的蛋。

笑脸方块



有笑脸的方块，顶一下会出现提示。

大鸟站牌



有大鸟标志的牌子，踩下面的按钮，大鸟就会衔着宝宝们飞来，对着大鸟衔着的婴儿顶一下，耀西背上的婴儿就会换成大鸟衔来的婴儿。

神秘云彩



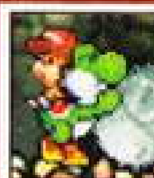
用蛋射中后会出现诸多惊喜的神秘云彩，比如会将虚无的阶梯实体化，出现钱币或加婴儿体力的星星精灵等。

飞叶



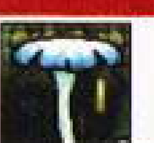
随风向飘着的叶子，可以根据飞叶飘动的方向和速度来判断风向和风速。

圆石



雕刻有古代文明图腾图案的巨大圆形石头，可以推动，并能轧死前方挡路的怪物。

蘑菇



作为平台出现在场景中

水管



有些水管可以钻进去，有些是过关必经之路，有些可以大量吞食面具怪物补充“蛋药”，有些进去后还会有太阳花、星星精灵这些惊喜。

石柱



可以跳起来后按↓将之砸到地里的柱子，有时砸到地里会有金钱奖励，不过也有时会耽误事，让你跳不到更高的台阶上去……

游戏中出现的场景道具很多，其中大多数和解谜相关，这里列出部分的给大家一些提示，更多的还请各位自行摸索，一点也不难的。

怪物



游戏中最基本的杂兵，可吞可射杀可砸碎也可被吐出的怪物撞死——实际上在大多数情况下，这种怪物就是给耀西补充“蛋药”的。



吞不掉还总蹦蹦跳跳的结实怪物，用蛋只能令其暂时不能行动，同类相撞也只能使它们翻滚一阵，除了矿车、圆石这些，一般方法根本除不掉它们，碰到这种东西还是走为上策。



用头上的螺旋桨飞在高空的面具怪物，对耀西来说基本没威胁，不过它们带着的钱币可都是大面额的哦，为了钱，只能对不起它们了……



张着大嘴等待猎物自己送上门来的食人花，会发射非常讨厌的刺球，有这个东西挡路不要犹豫，直接用蛋把它打枯萎吧，一般的食人花一枚蛋就能解决，中后期出现的不同颜色的高等级食人花需要2～3枚蛋才能除掉。

角色介绍



比起以前的作品，本作最大的进化之处就在于宝宝的数量增加到了5人，他们分别是宝宝马里奥、宝宝碧奇、宝宝大金刚、宝宝瓦里奥和宝宝库巴。这些宝宝们虽然骑在耀西的背上，但是他们也有自己的本领，而他们的本领，正是解谜过关的关键所在。游戏中出现的有角色头像图案的大金币也只能用对应的角色才能拿到，否则只会看到一个虚线圆圈。

任天堂宝宝明星大冒险

宝宝马里奥

戴着成人后戴着的那顶帽子的古怪小孩，因为巫师的劫持而掉落耀西岛，本作的故事就是从他开始。他骑上耀西时，按住X可以让耀西快速奔跑，这样可以跳得更远，也能逃开一些塌方的地方。而游戏中一些有“M”标志的砖块，也只有宝宝马里奥才能顶开。



宝宝碧奇



叼奶嘴的究级萝莉版碧奇公主，和长大后一样拿着一把小洋伞，空中按B，她就会撑开小洋伞，使得耀西在空中停留的时间更长，在风吹得叶子飞舞的地方，撑开伞的碧奇还会和耀西一起顺风而飞。

怪物



怪花吹落的蒲公英变成的怪物，出现得多而且密集，蒲公英形态时被吞掉还不能出蛋——想根灭它们就只能把吹蒲公英的怪花除掉。



漂浮于空中的幽灵是系列的经典怪物，各种攻击都对它无效，但飞得慢，而且面对它时它会静止不动，因此只要不是大批出现威胁就没有多大。

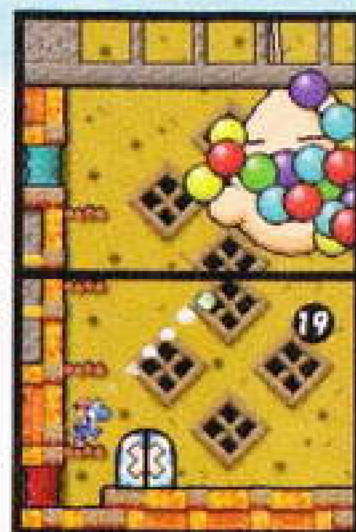


也是“《马里奥》系列”的经典怪物，戴壳的状态下无法吞下，但吐出的龟壳却有很大的威力，不过龟壳的速度很快，要小心被反弹回来的龟壳伤到。



脑袋身子一体、没有脖子的鸟，虽然飞得慢，但和飞鱼一样会密集地出现，攻击耀西于不备之中。可以将之吞下生出蛋，还可以站在它们的背上飞在空中。

关卡构成



本作的关卡由普通关和BOSS关卡构成，普通关卡以解谜为主，这就要用到宝宝们的不同能力了；普通关里还有一些非常紧张刺激的强制卷轴关卡，横向的话就将背上的宝宝换成马里奥加速跑，纵向向上的关卡时，发现上方有挡路的怪物最好提前除掉，尽早地跳到上屏才能早大可能地保证安全。

BOSS关卡则有中BOSS关和BOSS关之分，都是普通怪物被巫师施以魔法后巨大化的大家伙，作为靶子来说目标是非常大的，这些BOSS都有弱点，比如巨大食人花的舌头、巨大鱼的腹部等等，游戏整体难度不高，给大家一些启发，更多的乐趣留给大家去慢慢体验。

宝宝大金刚

因为帮助耀西找回被淘气的猴子抢走的宝宝而加入到冒险队伍中的宝宝大金刚，它可以在藤子、锁链上行动自如，还可以抓住空中的荡绳、藤子，像人猿泰山般将自己和耀西荡出去。另外，按↓+Y，它还可以使出威力非常大的冲撞攻击。



宝宝瓦里奥

面目凶恶、拿着磁铁到处吸钱币的婴儿（看来贪财是瓦里奥的天性），他的大磁铁可以把周围的钱币统统吸引过来，还可以用磁铁的吸引力来移动有“U”型标志的铁块。



宝宝库巴

被父亲一个火球喷落到宝宝中的宝宝库巴极其强悍，Y键的攻击根本不用通过耀西，直接吐火球，它的火球不仅可以杀掉大多不能用一般方法杀死的怪物，还可以融化掉冰块。





由水口哲也所制作的风格另类的音乐益智方块游戏的第2作登场了。游戏继承了前作易上手的系统和耐玩的游戏内容。同时在游戏最大的特色——丰富的光影效果上进行了强化，让游戏给人的感觉更加眩目、精彩。

文 铭风 美编 澄香

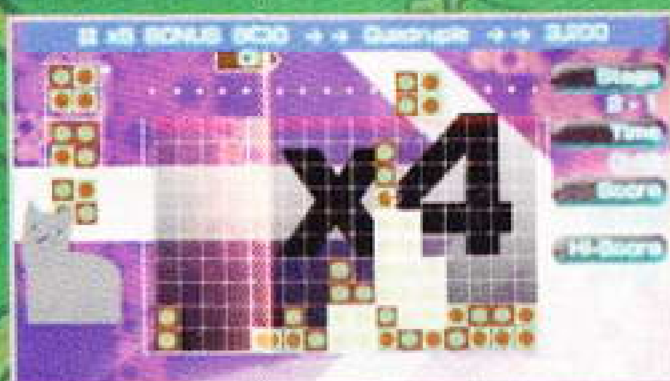
PSP **Lumines II**

Lumines II

◆Buena Vista Games/Q◆PUZ◆2006年11月6日◆美版
◆1～2人◆192KB◆◆29.99美元
◆无对应周边◆推荐玩家年龄：全年龄

基本操作





作为一款方块游戏，本作的操作依旧简单。方向键用来控制方块的移动，而按住左右键可让方块的移动速度变得飞快。按住下键可让方块落下。右边的四个功能键的作用是控制方块的旋转，分别是△和□键让方块左旋转，○和×键让方块右旋转。在游戏的OPTION里可以更改控制方式，系统提供了三种控制方式，最后一种是用L/R键来控制方块的旋转，你可从中选择适合自己的操作方式。

游戏规则



游戏的规则十分简单，将一个个由两种颜色小方格组成的，大小为2×2格的方块摆放在版面内。当同种颜色的方块堆在一起形成正方形的方块时，方块便会闪光，此时当扫描线扫过后就会将此方块消除掉。除了普通的方块外，还有一种带有准心的方块，当此方块达到消除条件时，跟其有联系的所有同颜色方块都可被消除。玩家要合理配置方块的堆积，在一个回合内消除尽量多的方块，获得高分。

创建角色



在初次进入游戏时会要求你创建角色，角色的名称是随着PSP主机的名称而来的。此外你还要选择一个图形，这个图形代表着你，在和电脑以及其他人对战时会在屏旁显示。除了初始的众多图形外，在和电脑对战中胜利后还可获得。

模式介绍

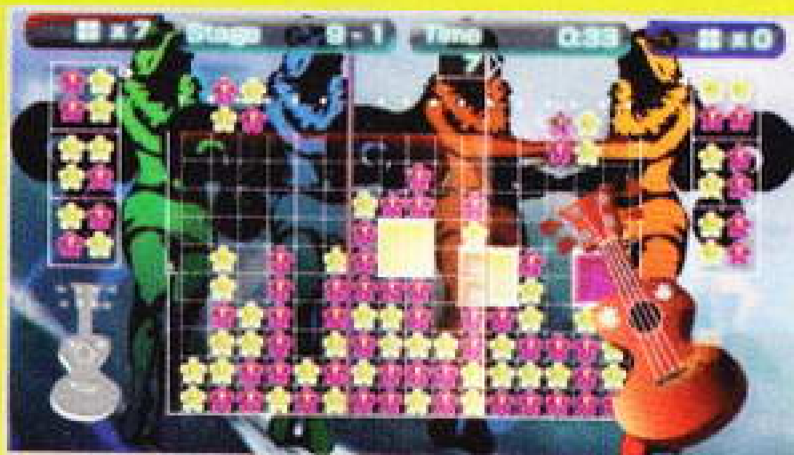
1P Mode	单人游戏模式。
Duel Mode	对决模式，让两人进行对战。
Sequencer	音乐编辑模式，可自行编辑4种皮肤中的音乐。
Datebase	数据库模式，可查看自己在各个模式中的成绩和评价，最后一项是查看REPLAY录象。
Options	选项菜单，这里的从上到下分别是：更改操作设置、编辑角色、更改窗口样式、存档、读档和删除游戏记录。
Tutorials	查看游戏教程和一些游戏方式的提示。
Date Exchange	通过联机来交换数据。
Game Sharing	分享游戏，可一卡多人游戏。
EEE Trial	《音乐爆破》的试玩版。
Credits	查看游戏制作人员名单。

单人模式介绍，让你体验音乐方块的魅力



挑战模式 Challenge Mode

游戏的主要模式，让玩家挑战自己的得分极限。此模式下有三种难度，分别是Class B，Class A和Class S。分别让初学者，中级玩家和上级玩家进行挑战。在此模式下会顺序出现多个皮肤，每个皮肤的方块样式和背景音乐完全不同。玩家在每个皮肤的限定时间内没有GAME OVER的话就会进行下一个皮肤的挑战。游戏的目的就是获得更高的分数，得分的主要方式是进行连消，一回合内消除尽量多的方块就能得高分，连续几回合消除的方块数在4个以上时可让分数翻倍。此模式中还有两种高分奖励，一种是消除后只剩一种颜色的方块，会奖励1000分。而将版面中的方块全部消除的话可获得10000分的奖励分。想要获得高分得多多开动脑筋达成全消。





皮肤编辑模式 Skin Edit Mode

在此模式中玩家可选择所收集到的皮肤，自行组合皮肤序列来进行游戏。编辑成功后选择Single Lap是按顺序进行挑战，全过后游戏结束。而Endless Laps则是循环挑战，所有皮肤通过后会跳回继续游戏。编辑好的皮肤列表可选择SAVE进行保存。游戏中一共有90几个皮肤，想要全部收集全可不是件容易的事。



电脑对战 VS CPU Mode

这里有10场和电脑的战斗等着你。方块的消除规则和普通游戏一样，每回合扫描线扫过后会统计双方此回合内消除的方块数，多的那方可发动攻击，让自己的地盘扩大(同时也将对方的地盘挤小了)。让对方方块堆出版面外而GAME OVER的人就是胜利者。



时间挑战模式 Time Attack Mode

此模式要求玩家进行消除方块的挑战，在限定时间内尽量消除更多的方块。此模式不像挑战模式一样拥有全消的概念，即全消后没有奖分。完全就是考验消除的速度，对版面大局的掌握以及操作的数量程度都是在此模式内获得高分的必要条件。



任务模式 Mission Mode

顾名思义，在此模式内玩家要完成一个个系统所给予的任务。除了主要的利用给定的方块进行全消外，还有诸如在限定时间内消除150个方块、一回合消除12个方块、将堆满的方块消出一条通道等很有挑战性的任务。简单模式全过后还会出现高难度的任务。



方块模式 Puzzle Mode

在此模式中，要开动脑筋让方块堆积成每个小关卡所要求的形状。比如马、长颈鹿、鳄鱼什么的。形状的堆积要求很严格，周围不能有其他同色方块相连，后期某些关卡还要求在消除一次后正好形成所要求的形状，很考验智慧。

悪魔城ドラキュラ

NDS

恶魔城 迷宫画廊

悪魔城ドラキュラ ギャラリー オブ ラビリンス

◆Konami◆ACT◆2006年11月16日◆日版
◆1－2人◆自带记忆功能◆512M◆4980日元
◆对应任天堂Wi-Fi网络连接 ◆推荐玩家年龄：12岁以上

文 LIKY& 琉璃 美编 咕噜

在日本，“《恶魔城》系列”始终如一个没人爱的小孩一样受人冷落，然而在国内以及欧美，它却是众多玩家心目中的无上经典，或许我们有不少人会为这么一个经典在日本的尴尬地位鸣不平，但在这里我们真的要感谢Konami不断为我们这些喜爱《恶魔城》的玩家们奉上一款又一款新作，并让它们一次一次成为经典。在“《恶魔城》系列”诞生二十周年的今天，Konami又为我们带来这款NDS的最新作，全新的双人冒险系统，全新的委托事件系统，全新的Wi-Fi联机模式……我们看到的是一个充满了创新的《恶魔城》，一个给人惊喜不断的《恶魔城》，我们应该再次感谢Konami这次充满诚意的奉献。

系统详解篇

双主角合作冒险

本作最大的特色就是双主角同时冒险的设定，男主角乔纳森和女主角夏洛特会一同闯荡恶魔城，玩家控制一名角色时，另一名角色会形影不离地跟在身后，按X键可以随时切换角色。如果只想让一名角色出现，可以按下A键，另一名角色就会消失，再按下A键可以重新召出同伴。按住“下”再按A键召出同伴时，是让同伴呆在原地不动，另外，玩家也可以点击触摸屏来指定同伴前往具体地点，不过实用性不高。在游戏中期会出现需要两人同时推动物体的机关，此时必须先控制主角摆出推动姿势，然后再召出同伴，这样同伴才会帮忙推。需要注意的是，所操纵的角色受伤时损耗HP，未被操纵的角色受伤时损伤MP，如果同伴被打倒（MP消耗完），会有一段时间不能召出同伴。



由于同伴是交由电脑来控制，行动的AI只能用“弱智”来形容，当敌人靠近时才会主动攻击，平时只是简单地跟随，所以很多时候，玩家的操作才是两位主角行动的直接决定，也就是说玩家需要经常切换角色来应对不同状况，不要指望由电脑操纵的同伴有什么好的表现，在一些危险的地段，甚至要让同伴暂时消失，免得他（她）傻里巴叽地往钉板上撞，白费MP。实际上，本作要突出的就是让玩家一人操纵两人的新体验，在获得特定魔导器后，按下R键可以召唤同伴使用技能或者魔法，玩家在操作中的主动权更大，这一点就体现得更明显。

人物状态解说	
ATK	攻击力
DEF	防御力
STR	力量
CON	身体抵抗力
INT	魔力
MND	魔法防御力
LCK	运气

游戏操作

由于这次玩家要同时操纵两名主角，所以本作的操作明显就比以往要复杂一些，NDS 的所有按键都用到，而且还有一些组合键以及搓招，玩家需要一段时间熟悉。(以下以游戏默认的按键操作来介绍，在游戏菜单中也可以随时调整按键。)

基本操作

十字键	角色移动
A	召出同伴／召回同伴
↓+A	召出同伴让他（她）呆在原地
B	跳跃
X	更换所操纵的角色
Y	普通攻击
L	疾退
R	让同伴使用技能或者魔法
↑+Y	发动技能或者魔法
↑+X	发动双人协力技
↓+B	滑铲

Select	切换上屏画面（地图／人物状态）
Start	调出菜单

乔纳森的附加操作（以角色面向右为准）	
↑+L（或空中 L）	高跳
→→+Y	发动武器必杀技
二段跳中按住下或者斜下+B	空中飞踢
→↓←→+Y	前滚翻
↑←↓→+Y	突进飞踢

注：以上很多操作必须获得相应魔导器后才会有效。

属性解说

武器、魔法、技能都有其特定的属性，本作共有11种属性，游戏中它们都采用图标来表示（具体如下），在人物状态画面可以看到当前所装备的武器、技能／魔法的属性。敌人对不同的属性有不同耐性或者弱点，在敌人图鉴资料中能方便地查看到敌人属性资料，其中，红色的表示为弱点属性，蓝色的表示为具有耐性，针对敌人弱点属性使用对应的攻击将是有效战斗的关键，尤其是对付BOSS时更需要重视这一点。



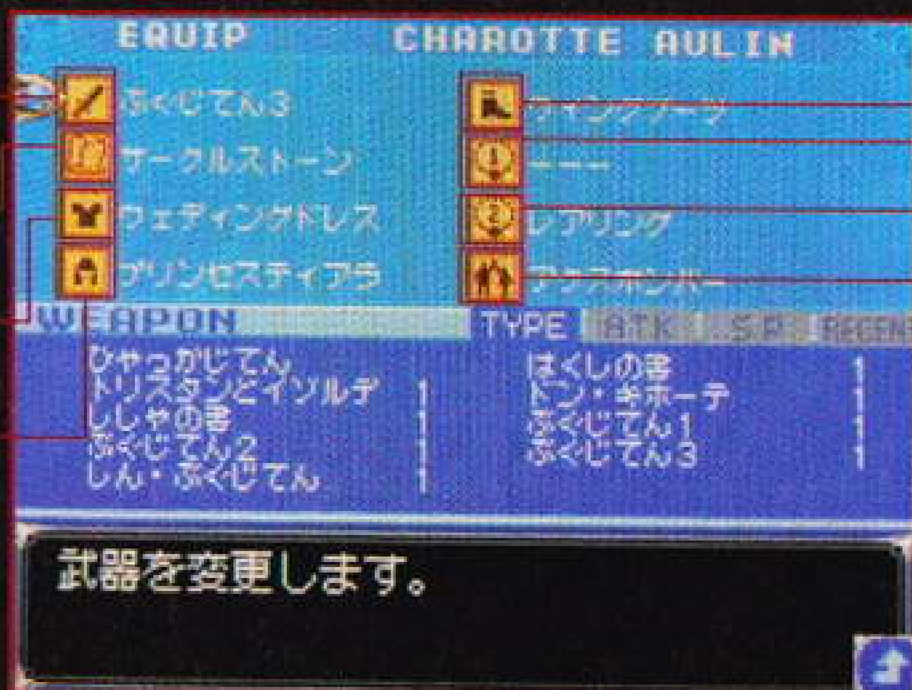


游戏主菜单

EQUIP	装备
USE ITEM	使用道具
SUSPEND	中断游戏
CONFIG	自定义按键以及调节音乐、音效、语音大小等
TALK	两位主角之间对话，可以了解一些游戏小技巧

RELICS	魔导器的开启或关闭
GUIDES	游戏图鉴，包括敌人图鉴、道具图鉴、技能／魔法图鉴和委托任务图鉴 4 种
MAPS	查看地图，每张地图有 3 个标签，可以用来标记重要地点

装备画面解说



装备画面下按 L 键能对物品进行筛选，分别是“全部物品”(TPYE)、“防具类”(DEF)、“异常状态类”(SP)、“最近入手类”(RECENT)。

技能和魔法

虽然没有继承《苍月》中的战魂系统，但本作中的“技能”和“魔法”实际上扮演的就是“战魂”的角色。乔纳森能使用技能，夏洛特能使用魔法，两人只要装备技能书或者魔法书便能习得相应的技能或者魔法。技能书和魔法书可以通过商店买到，也可以通过打死敌人取得。

技能与熟练度

本作中，技能有熟练度的设定，用该技能杀敌便可提高熟练度，熟练度练满后该技能会标记上“Master”字样，不仅威力得到提升，形态也会产生变化。不同的技能练满所需熟练度是不同的，具体数值在技能图鉴中可以查看到。而杀敌时熟练度的增加规则是这样的：只要用该技能命中敌人一下，之后无论用其他什么方式消灭敌人都可以获得熟练度。在每个敌人的资料中都可以看到一个名为“SP”的数值，这就是该敌人被消灭后可以获得的熟练度值。另外，对于可在神父那购买的技能，比如“手里剑”、“苦无”等，可以通过反复购买来快速提升熟练度，每多买一次，熟练度增加最大值的10%，买上10次便是Master了。如果你是大款，懒得费力去练，那就来买吧，不过可惜的是能购买的技能只有有限几种。其他技能虽然能通过杀死来获取多个（最多9个），但是并不会影响熟练度，所以这些还是要老老实实练才行。平时要想快速提高熟练度，除了找SP高的敌人来打之外，还可以装备“达人戒指”（マスターリング），它的效果是获得熟练度翻倍，如果同时装备两个，获得熟练度就是4倍，不过这个戒指20万一个，大家还是先攒够钱吧。

魔法与吟唱

夏洛特施放魔法时有一个吟唱时间，此时可以看到一个魔法槽涨起，越是高级的魔法，吟唱时间越长，槽涨得越慢。魔法槽涨满后松开按键魔法便会释放，不过如果按键按得更久一点，魔法槽会涨满两条，此时再释放的话魔法威力会得到提升。也就是说，魔法根据玩家按键时间长短都有两段威力变化。魔法没有熟练度的设定，虽然有些魔法可以通过不断杀敌来重复获取（最大9个），但是不会对魔法威力产生影响。

威力强大的协力技

协力技是由乔纳森与夏洛特一起发动的大威力必杀技，需要事先装备，然后在MP足够（MP槽不断闪动）的条件下按↑+X发动。注意协力技不能连续发动，发动一次后必须等待数秒钟才能发动第二次。



充满乐趣的商店买卖模式

商店买卖模式也是本作新增加的一个比较有意思的模式，玩家可以将自己在游戏中得到的武器、防具、道具等等物品摆出来卖，通过无线网络或者Wi-Fi网络与其他玩家联机交易，赚取金钱，当然，你也可以从其他玩家的店里购买喜欢的东西。而这些买卖所引起的资金或者道具的变化都会反映到游戏中。

商店买卖的好处

1. 如果你是开店的，那么你做买卖是只赚不赔的，开店其实做的是没本钱的买卖，因为就算别人买走了你的商品，你的道具并不会消失，而对方买道具所付金钱的50%是归你所有的，所以，尽量把自己最好的、卖价最高的东西拿出来卖吧。（你要问还有50%的钱去哪里了，那肯定是Konami收的中介费拉）

2. 如果你光顾人家的店买东西，你得到的好处是，能以游戏中商品卖价的80%的价格买到该物品。比如，游戏中卖价20万的达人戒指，如果通过联机买，只需要16万便可。另外，许多在游戏中买不到的物品都能通过联机购买，只要对方放出来。

开店步骤

首先在游戏中的商人神父那里选择第三项“ITEM DISPLAY”，陈列出自己要卖的商品（最多8件）。然后在记录点保存，退回到标题画面，选择“SHOP MODE”，然后选择一个存档资料，再选择适当的联机方式（无线或者Wi-Fi），接着选择“OPEN YOUR SHOP”，剩下的便是等着别人来光顾你的店了。（在Wi-Fi方式下，可以选择是和任意人交易还是和添加了朋友号码的人交易。）

注意

陈列的道具必须是自己在游戏中亲手拿到的，如果是从别人那里买来，而自己在游戏中还没有入手的道具，是不能拿出来卖的。（估计Konami怕大家都变成二道贩子）

光顾别人的店

如果想通过联机光顾别人的店，在“SHOP MODE”中要选择“PURCHASE”来搜索别人的店，选择好连接方式后（无线或者Wi-Fi），还要给自己选择一个形象（4个怪物的形象），之后你便会以怪物的形象出现在别人的店内。

注意

无论开店还是去别人的店，完成交易后双方都必须断开连接并退出、不要以为你的店能够一直开着，然后不断有玩家来光顾。

传统的BOSS RUSH模式

传统的BOSS RUSH模式依然在本作保留，这次关卡共有3个，难度逐步提升。挑战时，主角的等级是固定的（3个关卡分别是40、50、60级），所携带的道具也是限定的，不过装备可以随意更换，所以挑战BOSS RUSH最好在游戏中获得强力装备后再来。根据不同的达成时间，玩家会获得不同的道具奖励。

双人联机合作模式

本作允许两名玩家联机合作挑战“BOSS RUSH”，根据不同的联机方式，内容稍有不同。在无线联机方式下，两名玩家可以选择包括隐藏角色在内的共7名角色，可供选择的关卡有3个（与单机“BOSS RUSH”关卡相同）；而在Wi-Fi联机方式下，可供选择的角色只有乔纳森和夏洛特两人，关卡只能选择一个。成功通过后，两人都会获得道具奖励。

关于存档的复制

游戏可以建立6个存档，存档之间可以进行复制，不过要注意的是，被复制的子存档会作上“SOURCE”的字样，这表示它的资料在某些情况下会跟随原始存档变动。比如用原始存档进入联机商店模式进行买卖，花掉了1万元，那么子存档的资金也会相应减少1万元。而如果子存档在商店模式进行买卖金钱减少了，原始存档的金钱也会同时减少，但是，遇到一方资金增加的情况，两者之间则不会同时增加。这一点需要记住。此举是厂商为了防止两名玩家利用存档复制进行买卖刷钱。



简易流程

文中所提到的数字标记参见地图。

恶魔城

游戏开始后，先来到地图上1处取得魔导器“チェンジキューブ”，作用是按X键切换使用人物，之后在2处取得魔导器“コールキューブ”，其作用是按下A键召唤同伴，之后召唤出同伴一起踩下机关。随后的长廊要快速击破柱子前进，到门口后跳上高台，即可躲过ベヒモス追击，地图上3处取得男主角特技，↑＋Y使用附武器。4处取得魔导器“ウェイトキューブ”，作用是按下↓＋A召唤同伴站在原地不动，此处先控制角色跳上雕像，再将同伴召唤出来站在此处不动，之后将雕像推至高台处，然后按X键切换为同伴就可以跳上去了。4处可获得魔导器“ようせいの书”，作用是显示敌人名字。之后前往5处便可触发剧情。

剧情后接受ウィンド的委托，他要求两人到旁边的房间向神父购买地图，买到后回来交差，之后便会习得铲地滑行，↓＋B，之后便可以使用这个技能去右边的房间，发现第一幅画，随后便可以进入画中世界。

画中世界——烟雾之街

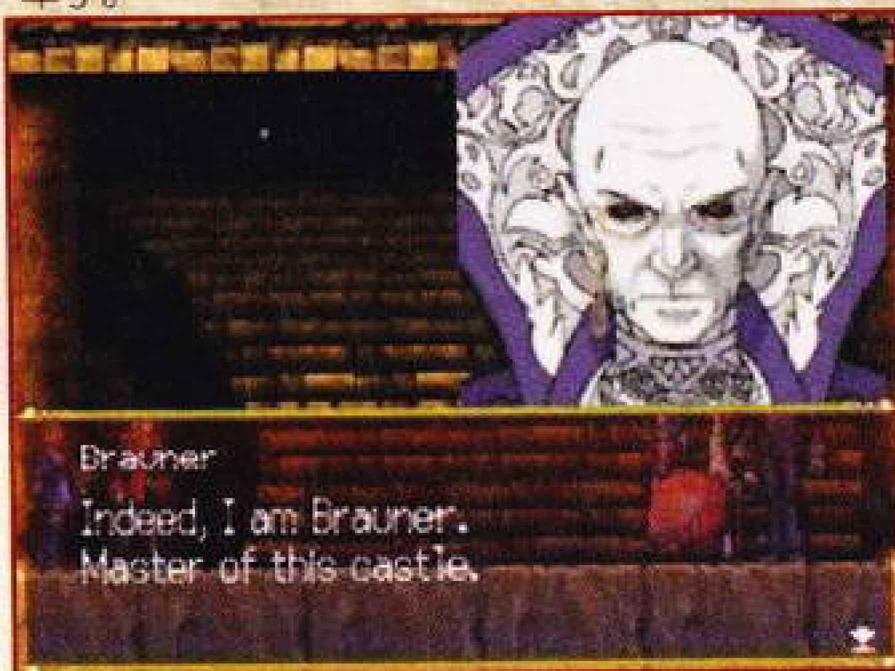
沿着地图一直向右，在1处取得合体技：雷电攻击，按下↑＋X发动。在2地点，先将同伴安置在车上不动，之后自己启动矿车，再马上切换成同伴即可。之后前行到3处可以获得魔导器“スキルキューブ”，作用是按R键让同伴使用技能。一路走到地图右上角便会遇上BOSS。

BOSS战 ——デュラハン（HP：600）

本作中遇上的第一个BOSS，其主要的攻击方式为突刺和地面刀刺，由于BOSS的移动速度较慢，所以这两招都还是比较容易躲避的。建议打法，采用双主角，使用其中一人通过高台去到BOSS另外一端，对BOSS形成夹击之势后就较易对付了，不过站在BOSS面对的一侧的角色还是要小心与BOSS身体接触导致掉血。巨铠弱点属性为：锤、鞭、雷；耐性属性为：冰。

打败其后，穿过BOSS间，在4处得到魔导器"アクロバットキューブ"作用是可以踩同伴肩膀跳。之后来到5处再取得一个魔导器"サポートキューブ"作用是推动物体时，可以叫出同伴一起推。

得到这一技能后，两人便可以一起推压住通路的马车了。



恶魔城

回到了恶魔城中。使用之前获得踩肩跳能力，跳上之前上不去高台后便可以继续向地图右端前行了。跳上高台后的6处取得魔导器"ウィップスキル1"作用是在用鞭子攻击时，按住Y键后可通过方向键挥动鞭子。在高台后面的房间里等待大家便是那个之前在长廊里追赶大家的ベヒモス了。

BOSS战 ——ベヒモス（HP：800）

这个半牛身的家伙攻击力不小，其攻击方式主要为前冲、跳扑、吐血块和寄生虫攻击。其前冲时，可通过从高台上跳跃躲过；跳扑前它会有刨蹄的预备动作，此时再其前方地上滑铲即可躲过；吐血块时站在其前面，寄生虫攻击时和其保持一定距离都能轻松躲过。对于这个BOSS，初期没有什么特别有效的打法，还是靠有耐心，慢慢打。注意，合体技对它基本无效。半牛人弱点属性为：剑、火、光；耐性属性为：暗。

之后一路向右上前进，便会来到了一间布满了绿色粘稠液体房间，房中还有一只正在沸腾的大锅，正在向外喷溅着液体……

BOSS战 ——ケレメット（HP：666）

这个BOSS需要你敲击大锅，它才会伸出头和身体，攻击下面是无法伤害到它的，其攻击的方式主要有吐火球和放出小型绿色粘液物体，但都较易躲避。建议打法，先将其推至一侧的高台边，然后将同伴召唤出了站在原地攻击大锅，自己跳上另一侧的高台攻击BOSS本体，持续一段时间的攻击便可将其解决。它弱点属性为：火、冰、电；耐性属性为：无。

打败BOSS后，出房间后7处得到魔导器"ひしょう石"，作用是二段跳。之后一路来到地图右下端，发现第二张画。

画中世界 ——热砂墓所

进入后，一路向右前进，1处打倒沙虫后站到流沙当中就能进入隐藏房间，得到加HP上限药瓶。之后继续沿地图一路右上，来到地图顶端便会遇见BOSS。

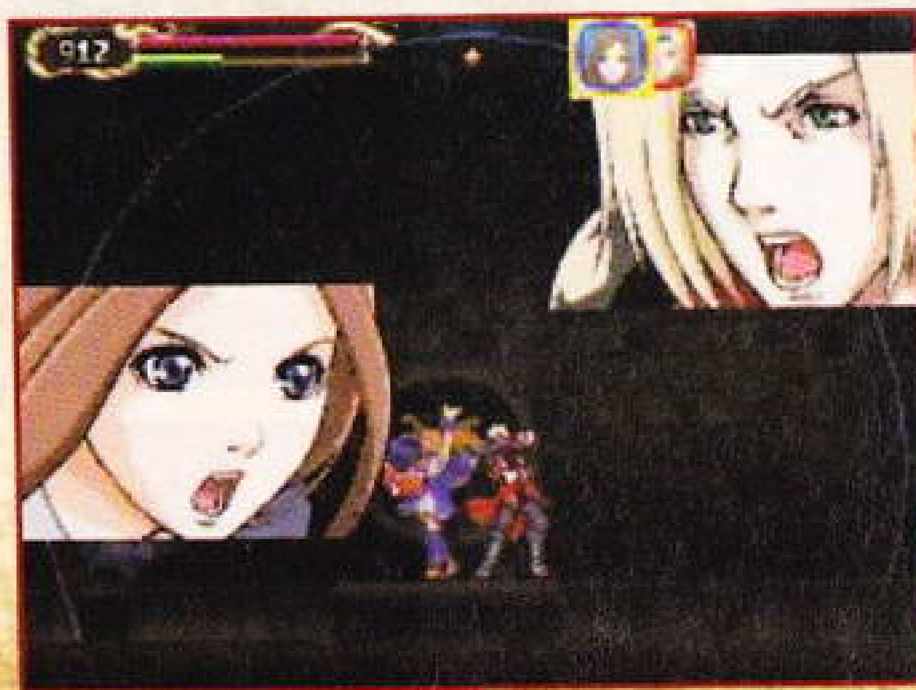
BOSS战 ——アシュタルテ（HP：1500）

这一战BOSS的主要攻击方式为飓风和雷电，不过这两个招数还是比较容易躲避的。其次，由于这个BOSS会使用魅惑攻击，乔纳森一旦中招便会自动攻击夏洛特，所以此战最好使用夏洛特来应战。这一战较为轻松的打法是，使用两人新得的合体技"无限刃"，通常2～3个回合便可搞定。除了合体技时，一般最好不要让乔纳森上场，避免被魅惑。她弱点属性为：锤、鞭、剑；耐性属性为：火、冰、雷、暗、光。

BOSS战之后，便可以继续向前到2处取得新魔导器"パワーグローブ"，以后就可以推动更重的东西了。之后折回恶魔城中，往左折回到地图中央。

画中世界 ——愚者之国

进入愚者之国的画像中，发现这是一个极其混乱的空间，所有的房间都是颠倒的。来到1处获得合体技"火山喷发"。2处取得魔导器"クリティカルアーツ"，这样就可以通过→→+Y使用武器必杀技。来到地图中央便会遇上BOSS。



BOSS战 ——レギオン（HP：2000）

这个BOSS也算是我们的老“朋友”了，其“肉球”形态时的主要攻击方式是死体掉落攻击，当其只剩内核时，攻击方式就会变为激光与泥浆喷射。打法依然还是先除去它的外壳，一共是六个部分，之后集中攻击里面即可。当其只剩内核时，右边的第二高台是个不错的攻击点，而且此处也较易躲避其攻击，控制乔纳森使用鞭子可以轻易攻击到内核，使用两人的合体技サウザンドエッジ也是个不错的选择。死人军团弱点属性为：剑、火、光；耐性属性为：暗。



刻死塔

出了愚者之国之后回到城堡中，使用之前在炙热的沙漠墓场取得的推重物的魔导器推开之前挡路的机关后，一路向右便可来到刻死塔。来到一个大广间中遇上吸血鬼姐妹的姐姐ステラ。

BOSS战 ——ステラ（HP：2500）

吸血鬼姐妹中的姐姐，她的攻击招式主要有地面冲击波、月牙斩以及风刃。地面冲击波使用二段跳可以躲过，月牙斩的速度很慢，看准了也可以轻松躲过，但是在躲避月牙斩得同时也要小心ステラ的风刃。总体来说她还是比较容易解决的，但由于其在空中位置飘浮不定的，所以最好还是使用乔纳森的“追踪邪恶的鞭子”作为主要攻击武器，合体技方面推荐サンダークロス。史黛拉弱点属性为：鞭、剑、火、电；耐性属性为：冰。

穿越BOSS间来到后面的房间，使用之前在愚者之国得到的齿轮后便可以继续前进了。前方的两辆摩托处需要玩家准确控制两人分别驾驭，之间会有不少障碍物，要注意切换操作角色来躲过障碍物，切换顺序依次为下、上、下、上，撞开前方墙壁后，继续前进到一处高塔循环梯处，乘坐至最高点便可以前往另一个画中世界——黄昏之森了

画中世界——黄昏之森

一路前行，穿过一片黑暗的地下通道后便会遇上BOSS。

BOSS战 ——ダゴン（HP：1800）

这个BOSS还是比较好对付的，它的攻击方式只有两个，放出小鱼攻击和使用水柱攻击，小鱼攻击较易躲避，由于其只会直线向上，而且速度缓慢，直接解决就可，问题是BOSS吸干水池采取的水柱攻击，建议先站在远离BOSS一端墙角，之后等水柱攻击过来的时候向前跳跃，之后就在靠近BOSS附近的水面附近轻跳躲避。对付BOSS的话，记住只有攻击上面的那颗头才有用，在躲过其水柱攻击后便是最好的攻击时机。它弱点属性为：电、光；耐性属性为：冰、暗。

打败BOSS后，便可以去到BOSS身后的房间取得女主角魔法“チェンジ・トード”，作用是变身成为青蛙穿过狭窄地段。

取得这个魔法后我们便可以回到之前的画中世界——炙热的沙漠墓场，去取得关系到游戏GOOD ENDING达成的重要道具“净化魔法”，地点详见“沙漠墓场”地图标点3。

恶魔城

准备好一切之后，便可以返回恶魔城了，之后使用传送点回到刻死塔。一路向上便会遇见德拉古拉的忠实仆人——死神。

BOSS战 ——死神（HP：4444）

死神的攻击方式及辅助攻击比较多，伤血也伤得比较厉害，而且死神还会装换属性，当其呈黑色时，只能使用魔法攻击；当其呈白色时，只能使用物理攻击。为了避免不必要地浪费MP，这里建议使用大家使用单主角切换作战。但死神呈黑色时，使用夏洛特，对其采取魔法攻击，最好用“落雷攻击”，判定点比较准；当死神呈白色时使用乔纳森攻击，建议配备武器为“追踪邪恶的鞭子”，附武器建议使用“落斧”。还有，要注意不要被抓住，基本上一中这招就要伤2/3的血。死神弱点属性为：无；耐性属性为：暗。

打败死神后，乘坐电梯就能下到城中的最后一块区域——主之居城。一路向上来到了主之居城的大广间，在里面再遇见ステラ和ロレッタ。

BOSS战 ——吸血鬼姐妹（HP：2500）

这是一场难度非常大的BOSS战，ステラ负责物理攻击，ロレッタ负责魔法攻击。ロレッタ的魔法

攻击最让人头痛，不但攻击范围广，而且伤害值很高，另外ステラ单独发动攻击时，她的物理攻击威胁不是很大，但一旦与ロレッタ联合攻击后就相当头痛了。罗莱塔弱点属性为：鞭、剑、火；耐性属性为：冰。

BAD ENDING达成：尽量与他们保持近身，这样较容易判断她们下一步要出的招，之后便可以采取躲避措施，再抓住空档使用"无限刃"便能轻松解决姐妹俩。但是之后达成的结局是大家都不想看到的，所以让我们往下看。

GOOD ENDING达成：要达成这个结局，就必须使用净化魔法。这才是最难的部分，女主角的吟唱时间很长，期间受到攻击便会停止，所以非常麻烦。建议使用乔纳森，之后将夏洛特安置到一旁进行吟唱，然后自己以肉盾身分上前挑衅，最好能引诱两人使用大冰块合体技，这招发招时间长，能为夏洛特吟唱提供足够时间。成功之后便可继续游戏。

使用进化魔法打败两姐妹，帮她们恢复了人类的意识后，她们会打开身后的门，里面共有5幅画，依次进入四幅小画打败BOSS后即可解开大画的封印。

这里和姐妹俩对话后可挑战贝尔蒙特家族最后一人里希特，打败后圣鞭的力量便会觉醒。

BOSS战——武器的记忆（HP：5000）

里希特的攻击方式主要有使用圣鞭、圣水、圣十字架和投掷攻击。由于本战只能乔纳森一人参战，所以如何使用物理物理攻击打败他就成为了重点。建议近身引诱其使用圣鞭攻击，然后使用二段跳，跳到他身后攻击。再这样他又会转过来继续采取同样攻击，如此反复，便可将其解决。里希特弱点属性为：暗；耐性属性为：光。

画中世界——冥界学社

在1处取得女主角"飞行魔法"，后面的房间使用该魔法变身成为猫头鹰后从上面飞行进入。

BOSS战——科学怪人（HP：4000）

其主要的攻击方式有枪扫射、火箭弹、放电攻击和跳跃攻击。其实对付这个BOSS有个非常简单的办法，首先使用角色尽可能靠近它，之后它便会使用跳跃攻击，在它跳起瞬间，转到背后攻击，然后他又会转身继续使用跳跃，如此反复，便可轻松打过。它弱点属性为：鞭、剑；耐性属性为：雷。

画中世界——消逝之都

在1处取得女主角魔法"伤害反弹"，打败沙虫后从流沙处下去进入地下。

BOSS战——法老王（HP：4500）

法老王的主要攻击就是采用石块将角色固定后放出突刺，只要把握好石块的移动顺序，很容易可以在它组合时踩踏跳出给予BOSS攻击。使用合体技"无限刃"也较容易将其搞定。法老王弱点属性为：剑、火、光；耐性属性为：暗。

画中世界——烧毁乐园

在1处取得女主角魔法"解毒"，这里的怪大多带有毒属性攻击，取得这个魔法后能解决一些问题。

BOSS战——美杜沙（HP：3500）

美杜沙不仅会使用石化攻击，还会发出大量分身头部攻击，她地面上的尾巴攻击倒是较易躲过，不过发动石化攻击及比较麻烦了，看见她捂脸就要赶快跑到其身后躲避。建议采用合体技"陨石召唤"。美杜沙弱点属性为：光；耐性属性为：暗。

画中世界——魔之13番街

进入后走一段距离便会遇上飞驰而出的火车，需两人合力推才能使其停下。

BOSS战——狼人（HP：4500）

其主要攻击法是主要有飞抓、召唤狼群、啃咬和使用路灯攻击。同样建议近身后引诱其使用啃咬，之后从下方躲过后，发动攻击。合体技"无限刃"依然非常有效。它弱点属性为：鞭、剑、火；耐性属性为：冰。

解决完四个画中世界，终于可以进入最终的巨画中了。一进去，我们就将面对吸血鬼布劳内尔。

BOSS战——布劳内尔（HP：6000）

布劳内尔的会使用绘画的力量攻击，不过这个只要注意其画出的图案就能轻松躲过，他会自己也化为画像攻击，其次他还会召唤三种画中怪物攻击，不过只要使用合体技"陨石召唤"的画，数回合便能搞定。布罗内尔弱点属性为：光；耐性属性为：暗。

打败他后，布劳内尔身后那幅画有玉座之间的画也开启了，剩下的便是最BOSS德拉古拉和死神了。由于接下来是艰难的两连战，所以趁现在赶紧补充药品之类的东西吧。

BOSS战——德拉古拉＆死神（HP：6666）

最为本作的最后一战，本战的难度可想而知。对付BOSS的第一形态时，多注意死神的镰刀和德拉古拉的火球即可，由于打他们俩谁都可以，所以这里建议主要殴打死神。至于BOSS的第二形态，需要注意的是它的黑球攻击和翼爪，尤其是后者，简直是一击必杀。避免这两招的最好办法就是绝对不要离BOSS太远，还有尽量不要站在画面中央。被翼爪抓住了，那么就使用"陨石召唤"吧，这算是最好的救命招。德拉古拉弱点属性为：光；耐性属性为：暗。

《恶魔城 迷宫画廊》全地图

图片下的数字表示该地区出现魔物的编号。

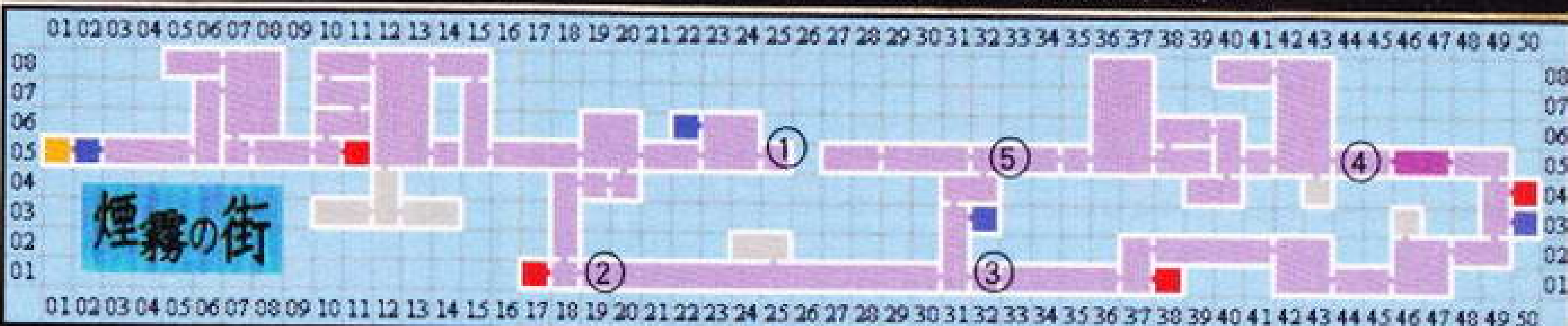
地图制作：Sammy

恶魔城

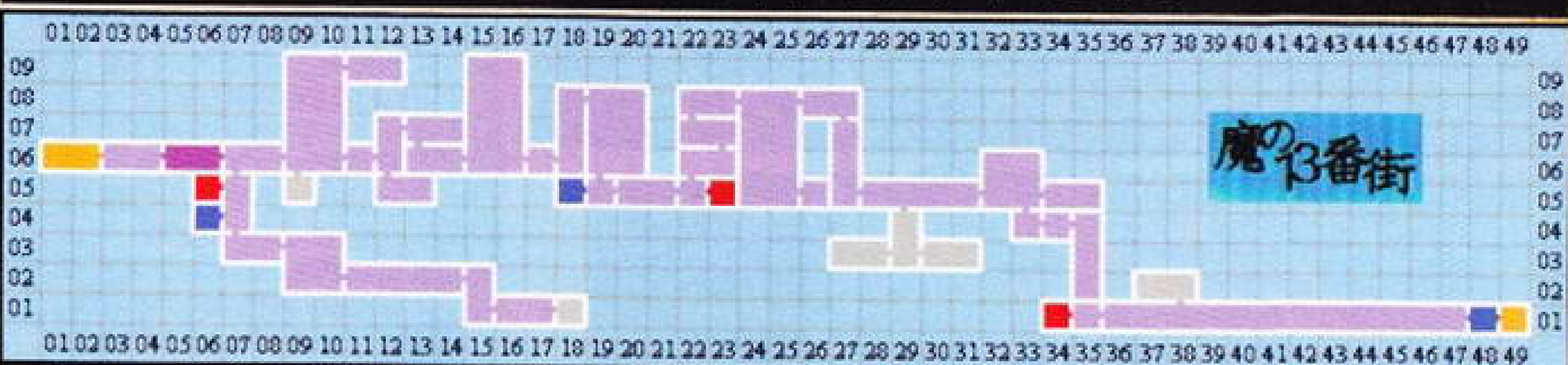
- 记录点
- 传送点
- 画像
- Boss战
- 隐藏房间

冥界学舍
消逝之都
烧毁乐园
魔之13番街
黄昏之森
愚者之国
烟雾之街
恶魔的巢窟
热沙墓所
① ② ③ ④ ⑤ ⑥ ⑦

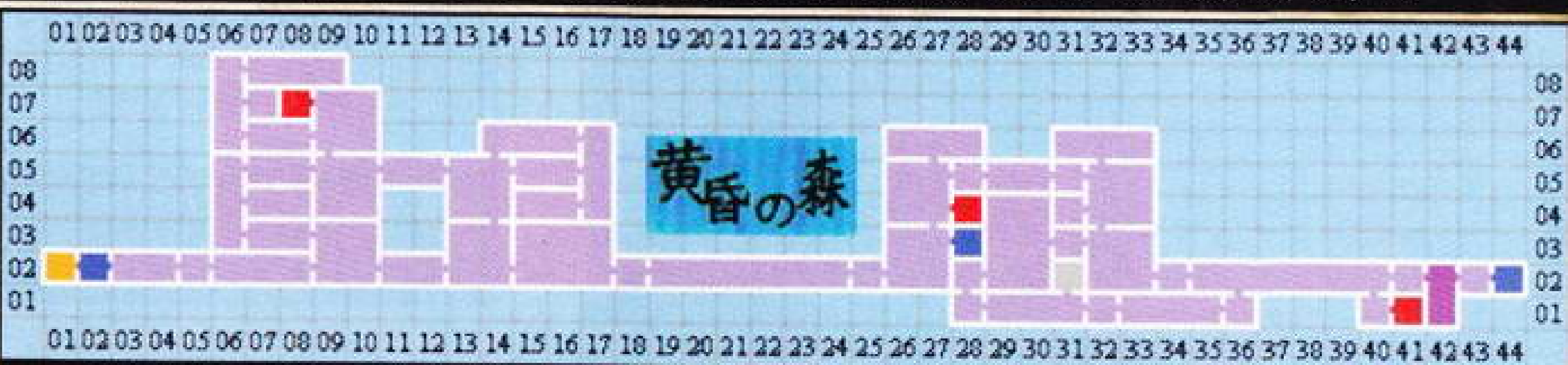
恶魔城 1、2、3、4、8、10、11、12、13、14、18、19、21、22、23、24、25、26、27、34、35、36、38、42、44、49、50、51、52、53、54、55、57、58、59、60、61、64、74、75、76、77、78、79、80、83、84、86、140



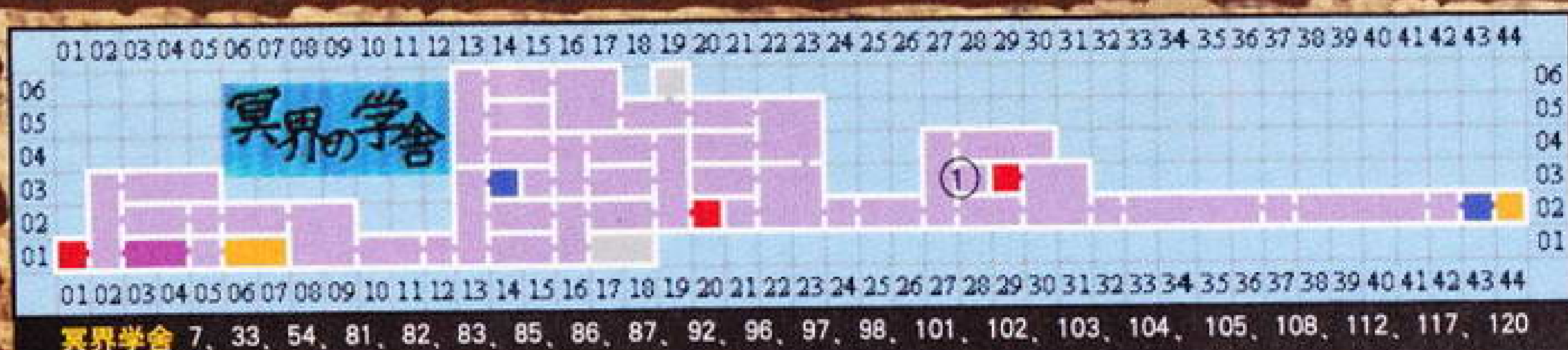
烟雾之街 1、2、3、4、5、6、7、8、9、15、16、17、20、139



魔之13番街 33、66、73、75、81、82、83、86、89、90、91、92、94、96、100、102、104、106、107、108、109、111、112、113、114、117、118、120、121、122、123、124、125、126、127、128、129、130、131、132、133、134、135、136、137、138、149



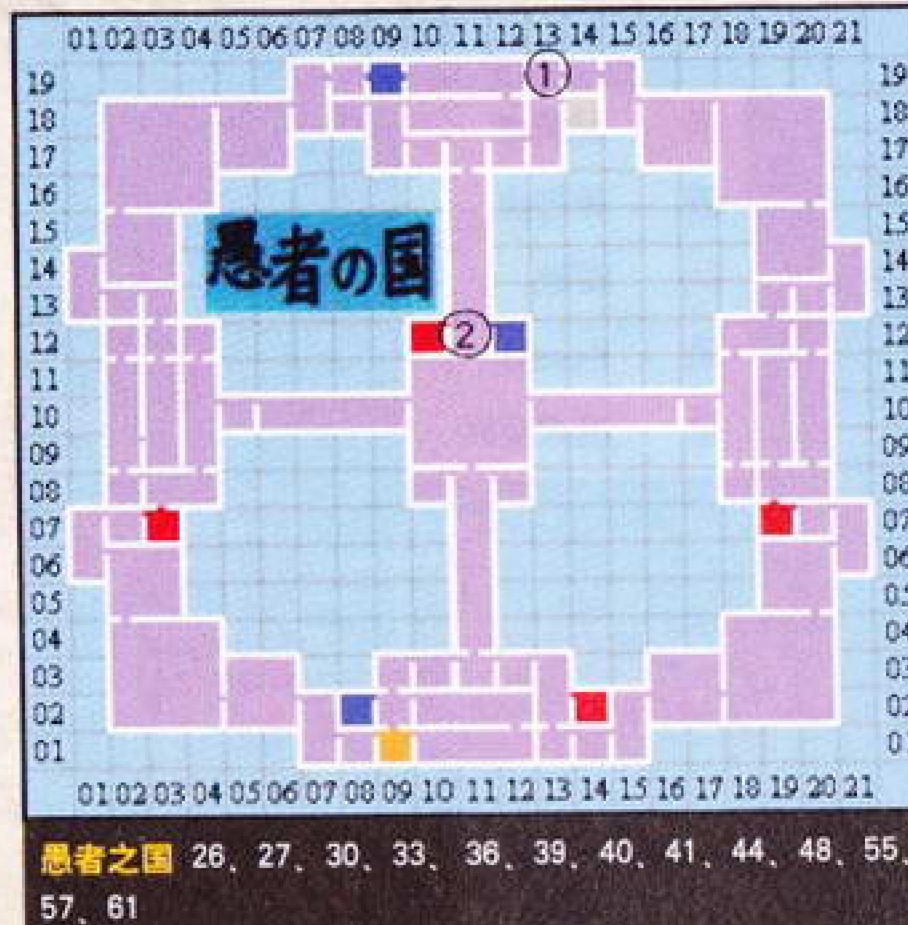
黄昏之森 7、50、55、58、62、63、64、65、66、67、68、69、70、71、72、76、87



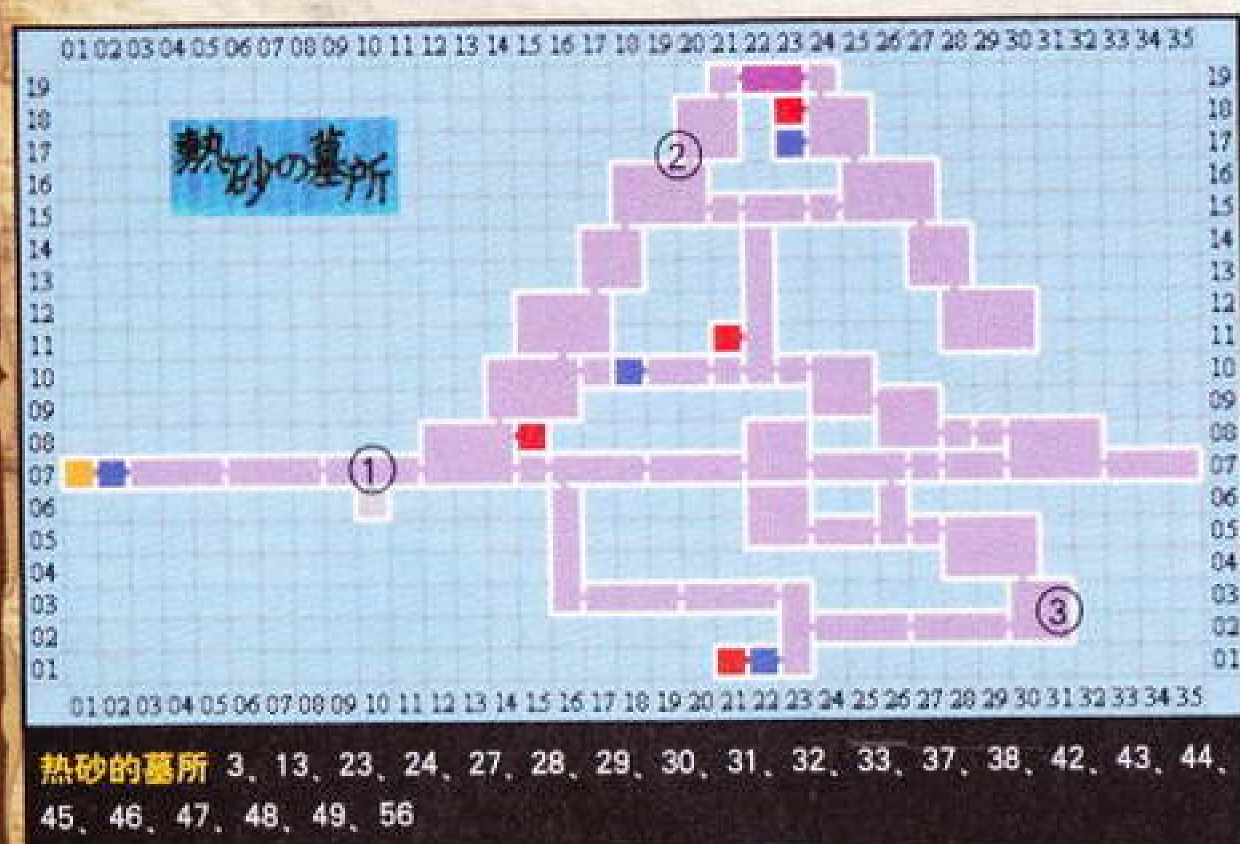
冥界学舍 7、33、54、81、82、83、85、86、87、92、96、97、98、101、102、103、104、105、108、112、117、120



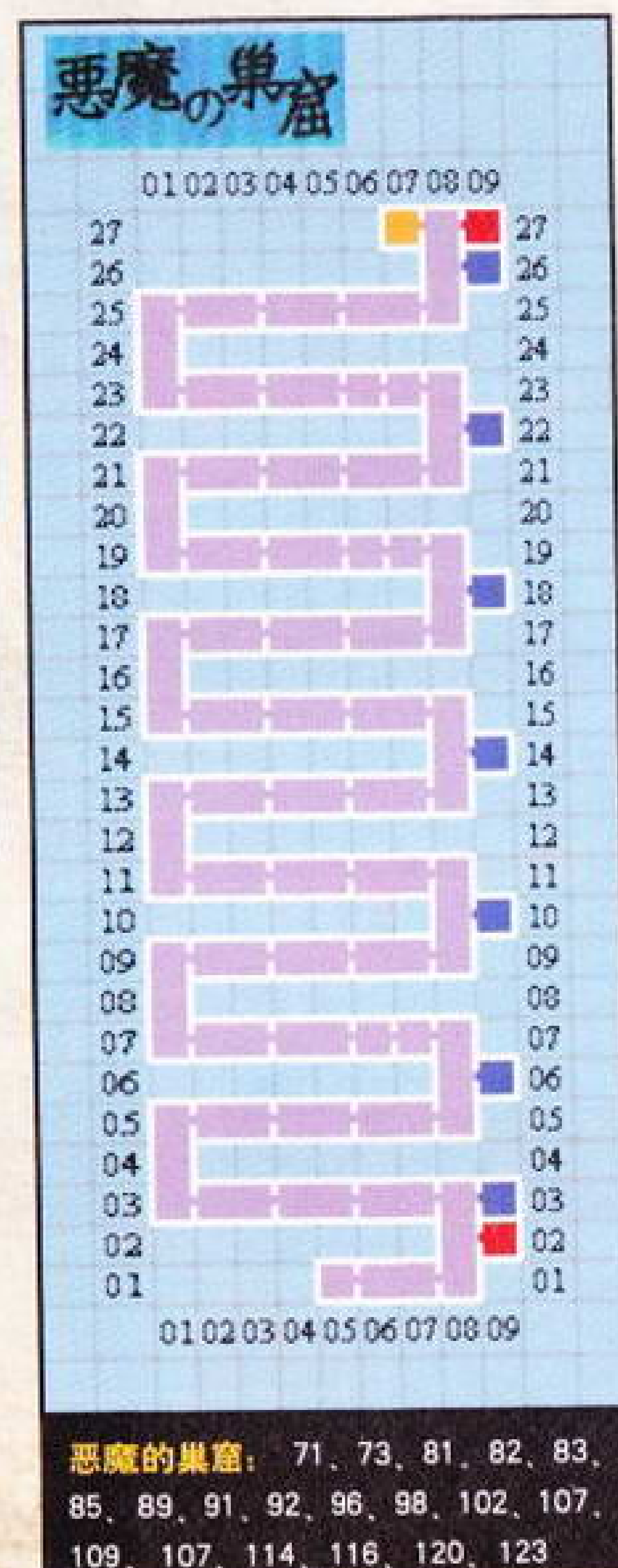
消去之都 28、29、31、33、37、46、48、79、90、92、93、94、95、99、102、110、111、113、117、118、133



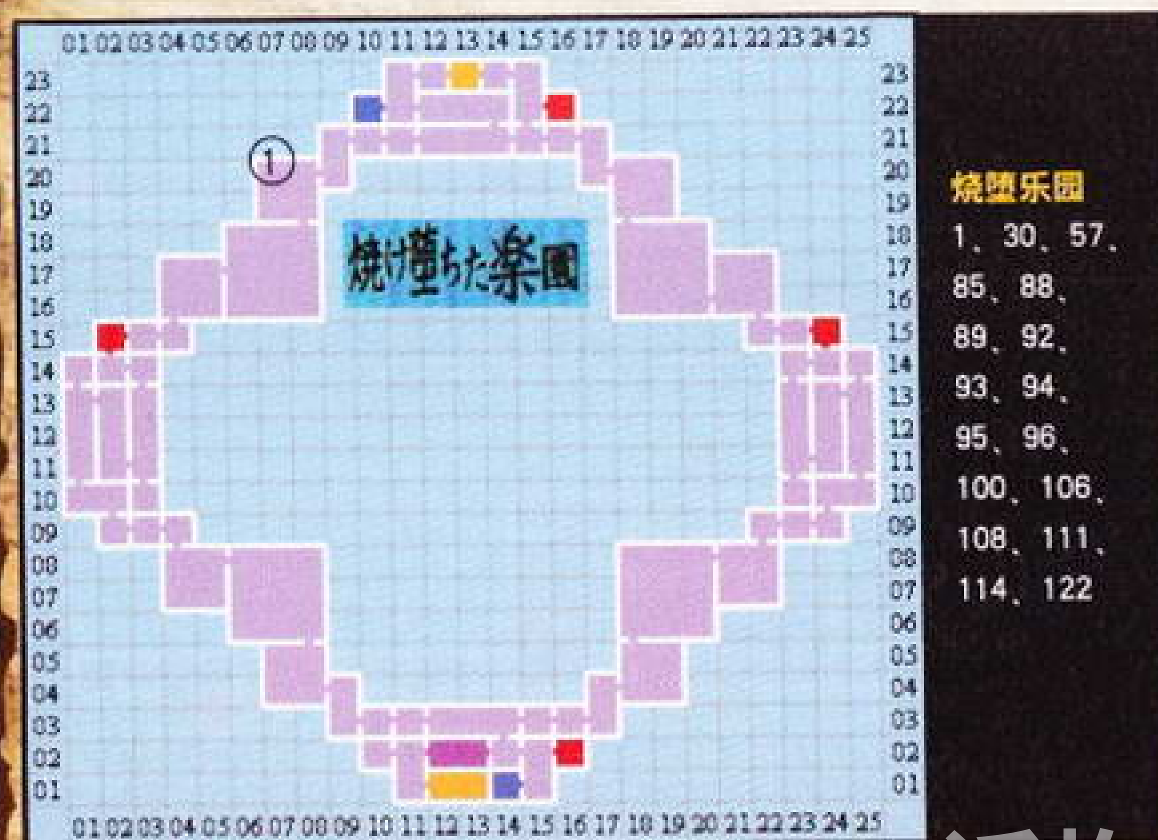
愚者之国 26、27、30、33、36、39、40、41、44、48、55、57、61



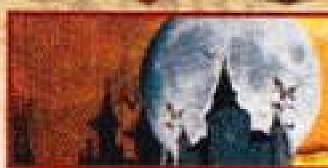
热砂的墓所 3、13、23、24、27、28、29、30、31、32、33、37、38、42、43、44、45、46、47、48、49、56



恶魔的巢窟：71、73、81、82、83、85、89、91、92、96、98、102、107、109、107、114、116、120、123



烧堕乐园
1、30、57、85、88、89、92、93、94、95、96、100、106、108、111、114、122



迷宫画廊剧情小说



1944年，第二次世界大战正在上演，战争的爆发让整个世界都处于极度混乱的状态中。惨烈的战争产生了无数无法踏进天国的灵魂，这些灵魂带着怨念开始憎恶起人世，他们集结在邪恶之地——那座曾无数次出现在人间，给人类带来灾难的"恶魔城"。

古堡前一片阴暗的树林中，一个神父打扮的中年男子在那焦急不安地徘徊着，他在等待着什么？

远处渐渐传来一阵脚步声，不一会，一个十几岁样子的少年和另一个看起来更小一些的少女来到了神父的面前。从神父喜悦的表情上不难猜出，这就是他在等的人。

"那条圣鞭……啊，你就是乔纳森·莫里斯大人吧？"神父激动地对青年说道。

"啊，我就是乔纳森，没错。不过，你是谁啊？"少年的话语中透着一丝年少轻狂却又热血十足的劲头。

"真是不好意思，还没有自我介绍。我叫文森特·多林，受教会指派，特在此恭候您。"神父口气谦卑，看来眼前的这位少年应该是大有来头。"不过，看到能使用圣鞭的吸血鬼猎人阁下您能来，真是让人振奋啊！"

原来，眼前的这个少年正是大名鼎鼎的吸血鬼猎人，难怪神父这么毕恭毕敬了。

不过，少年身旁的少女却并没有给他留面子："啊……其实，这个圣鞭无法发挥效力哦！"

"那样的事就不要说出来吧，夏洛特！这样只会让大家感到不安的。"

"此……此话当真，难道，这个圣鞭是假的？"两人的对话让神父一脸惊异。

"没办法啊……谁让我无法使用吸血鬼猎人的力量。"少年解释道，"而且，原本圣鞭就不是我家祖上传下来的啊。"

"你应该听说过贝尔蒙特家族吧？"

"那是当然的，就是这个家族使用圣鞭一次次地消灭德拉古拉的。"神父回答道，"不过，莫里斯家族不也是这一族的血亲吗？"

"话是没错，不过，莫里斯家族还是和圣鞭的正统继承一族有些不同。"不过，少年一脸自信地对神父说道，"没问题的，就算没有这东西，我也不会输的。"

"而且，还有我随行，没有问题的啦。"一旁的少女也应合道。

"啊，从刚才开始我就觉得你很眼熟……请问，你是？"

面对神父的质问，眼前的少女一脸不满："啊，真是失礼啊，作为教会的人怎么能够不记得本小姐呢！我是夏洛特·奥琳。"

"夏洛特……在哪听过？"疑惑了数秒后，神父终于回想了起来："啊！莫非你就是那个传闻中的天才魔法师！"

看不出原来这个天真浪漫的少女也是如此有名。

"话说回来，这座城堡，真的是所谓的'恶魔城'吗？"

"虽然还没有见到德拉古拉的身影，不过，教会确实认定这就是'恶魔城'。"话归正题后，大家也严肃了起来。"应该没错，据我调查所知除了恶魔城以外，没有哪一座城堡还能释放出这样的魔力。"夏洛特说道。

既然确定了情报，众人决定赶快采取行动。

"请注意安全啊，我会在里面找个安全的角落静候二位的。"听到文森特的这番话，两人不禁在心中说：这个胆小鬼！

进入城堡后，两人发现这里聚集了很多怨灵、僵尸、骷髅等，不愧是"恶魔城"啊。城堡内华丽、典雅的装饰与其阴森的气氛显然格格不入，里面的结构虽然巨大无比，但是现在能通行的道路却不多，两人摸索着前行来到了一间泛着蓝绿色光芒的房间中。

"好像有什么东西！"乔纳森警惕地看着前方的一团蓝绿色的东西。

突然，蓝绿色的光芒化为了一个人形。

"敌人吗？"一路上遇到的无数怨灵让乔纳森自动把一些非人类的东西都归为了敌人。

"等等，我并没有感觉的恶意……"

"哦，你们能感觉到我的存在吗？"正在夏洛特做出推断的时候，那个幽灵开口说话了。



"你是谁？"不过乔纳森并没有放松警惕。

"如你们所见，一个幽灵而已，幽灵是不需要名字的。"

"真是难以置信，竟然还有人能在恶魔城的魔力下保持正气……"看到这个幽灵仍然保持着自己的意识，夏洛特不禁感慨起来，"虽然你也有可能是装出来的……"

"如果你要这么想也无所谓。"幽灵回应道，"那就使用那根无法发挥威力的圣鞭将我消灭如何？"

"这样的事不试试怎么知道行不行呢！"说着，乔纳森举起了手中的圣鞭冲了上去，虽然圣鞭在他手里只是如同装饰品一般，但是他还是愿意为此一试。

"等等！"发觉到幽灵的话中有所蹊跷，夏洛特冲上来阻止了乔纳森。"为什么你知道他无法使用吸血鬼猎人的力量？"

"啊！"迟钝的乔纳森这才反应过来。

"还有，作为灵体的状态却不受这座城的魔力所支配，这实在太奇怪了！"夏洛特问道。

"哈哈，比起那个迟钝的小子，这位小姐真是敏锐啊。"面对质问，幽灵道出了实情，"在死前的瞬间，我使用魔法结界将自己的灵魂束缚了起来。虽然这样我不能离开这里，但也不会受到这座城堡的支配。"

夏洛特继续追问道，"竟然能制造出完全不受这座城魔力影响的结界，你究竟是什么人？"

"名字对于我来说已经没有任何意义了，如果一定要的话……就叫我威德吧"

看着这个幽灵男子的确有着风一般的气质，于是两人便以"威德"来称呼他了。

当两人问起他为何会将自己的灵魂束缚于此地时，他苦笑着说道"我留在这里惟一的理由就是，我不能原谅这座城的主人！"

"你们要是能将他打倒的话，我愿意把我的力量借给你们。"虽然已经变成了幽灵，不过威德还是很愿意将自己生前的技能和道具教授给两人。可是，乔纳森却不太领情的样子："不，没有他的帮助我们也行的，我们不是一直都这么过来的吗？所以……"

"这可是拼上命也得使用圣鞭的战斗啊，你的父亲不也……"

听到了"父亲"这个词语乔纳森顿时变得激动了起来："不要提我那个输给了宿命的父亲！"



过了一会，头脑了冷静下来的乔纳森还是决定接受威德的建议。

"还有一件事，我不得不对你们说。是关于这座城堡的主人的事。"

"是德拉古拉的事吗……"

"不，这座城的主人现在不是德拉古拉。"还没等夏洛特说完，威德便打断了她的话。

"怎么回事？这里不是恶魔城吗？"乔纳森疑惑了。

威德耐心地为两人解说道："这里虽然确实是恶魔城。不过，现在支配这座城的是一个叫'布劳内尔'的吸血鬼。他拥有将魔力注入画中的能力，这座城中的某处一定有那家伙的画，找出那幅画才是当务之急。"

听到德拉古拉现在不是这座城堡的主人的消息，两人都松了一口气，可是威德却告诫他们现在的城主布劳内尔也不是什么善类，两人还是应该多保持警惕！

随后，乔纳森对威德说道："我们一定会帮你报仇雪恨，就这么说定了！"

"请相信我们吧，虽然说乔纳森不是那么靠得住的人，但是却一定会遵守约定。"夏洛特这番话不知是在夸奖还是贬低乔纳森……

听了两人的话，威德一脸欣慰。

离开威德处后，他们来到一间昏暗的房中，两人见到一张诡异的画。画面上浮现出了怨灵狰狞的面孔……

"这张画上附着好强的魔力啊……"夏洛特看着那张诡异的画面说。

"这就是威德所说的画吗？"

"应该没错。"说着，夏洛特闭上眼睛开始感受画中的魔力，"就是这幅画，布劳内尔就是这样使用画的力量来抑制恶魔城的魔力的。"

"既然这样的话，那就赶紧将它破坏掉吧！"

"没用的，这样做是没用。就我看来，这幅画是基于咒法强化理论，使用虚拟空间创造的多层结界。"看着乔纳森一脸迷茫的样子，夏洛特只能解释道"是被称为魔法力学的东西……"

"那个，你能不能用人话解释啊……"乔纳森一脸讨打相地说道……

没办法，她只能重新解释了一遍："也就说，有一个类似于无数层墙壁一样的东西包围着控制城堡的魔力。这画不过是墙壁最外层的一部分，破坏了它仍然会复原，没有任何意义。"

"那么，要怎么做才行呢？"乔纳森问道。

"如果能利用我的力量进入画中，直接封印控制城堡的魔力，那是最好的。但是这样做危险性很高。"

"一定没问题的，让我们试试吧！"乔纳森看着夏洛特信心十足地说道。

既然乔纳森都这么信任自己，夏洛特便也没再

多说什么，随后她发动了魔法，两人进入了画中的世界。

随着一阵目眩神迷的画面变换两人来到了画上的场景——烟雾之街

“这里便是画中的世界啊……”看着周围栩栩如生的景物，乔纳森有些不敢相信自己的眼睛。“这就是通过绘画将自己的意志具现化的世界。”夏洛特冷静地说道。

在这个混浊的街道上闲逛了一番后，两人能找到了整幅画的魔力来源——一个巨大的盔甲，只要将其打败，就能封印这个力量。

虽然不能使用圣鞭的力量，但是两人还是凭借经验除掉了这个巨大的盔甲BOSS。

正当他们松口气时，一个萝莉塔模样打扮的少女出现在了两人面前：“哎呀哎呀，之前听到骚动，我还以为什么呢，没想到这里竟然有人能进来。”

“吸血鬼！”看着那个少女惨白的面孔以及其浮游在半空中的姿态，两人顿时猜出了她的身分。

“啊呀，真实失礼，竟然对高贵的我如此冒犯！听好，要称我为罗莱塔小姐哦。”没想到眼前的这个吸血鬼态度如此嚣张。“虽然刚才城堡的力量被削弱，不过父亲大人的画的力量远不止如此。”

“这种事凭着魔力的波动我也能感知到。”面对少女的嘲讽，夏洛特也不甘示弱。

“呼呼，真是有趣的小姐，虽然孩子气十足……”

面对少女的进一步挑衅，两人忍无可忍，“上吧，夏洛特！”“嗯！”

可是，就在乔纳森将圣鞭挥向少女的瞬间，他却感觉到了圣鞭的波动……这是怎么回事？瞬间的思考让他停止了攻击，就在乔纳森犹豫的时候少女却借机逃跑了。

“为什么停下了？”夏洛特很难以理解刚才乔纳森的行为。

“圣鞭刚才有反应？不，什么也没有……一定是我的错觉，不好意思。”

“真拿你没办法，算了。”夏洛特摇了摇头，接着说，“不过正如那个吸血鬼少女所言，像这样的画，城堡中应该还有。我已经感觉到了，虽然具体在那里我不能确定。”

“那就让我们一起去找吧。”乔纳森一脸认真地表情看起来信心十足。于是两人决定先返回城堡去寻找其他的画像。

再次穿越画面，两人又回到了恶魔城中。为了继续封印这个力量，两人开始感应着魔画的波动在城堡中探索。

来到一间不大的房间，乔纳森和夏洛特一进屋便被眼前那个巨大的黑影惊到了，死神！

“果然出现了吗？我主人的仇人！”看着两人，死神平静地说道。

看到这个德拉古拉的忠实仆人出现在这儿，实在让人没什么好预感，“现在这座城堡的主人并不是



德拉古拉，你这家伙为什么还出现在这？！”

“简直是一派胡言。这座城的主人就只是德拉古拉大人一个而已。”

看到死神如此回答，夏洛特又说道：“我明白了，你是想借助布劳内尔的手来复活德拉古拉吧。”

“布劳内尔……那是谁？”没想到死神居然再次否定了她的判断。

“装傻是没用！”乔纳森已经厌倦继续和死神玩这样的文字游戏了。“你应该知道现在这座城的主人是那个叫做‘布劳内尔’的吸血鬼吧。”

“吸血鬼，布劳内尔吗……我并没有感觉到他气息的存在啊。”

“难道，你真的不知道？”看着死神的样子，莫非他真的不知情？

“知不知道都无所谓了，先将这家伙打倒再说吧！”乔纳森有些不耐烦了。

“别让我发笑了，就凭那根没有力量的圣鞭？当初在你父亲手里它应该更有力量些。”看着无法发挥圣鞭力量的乔纳森，死神嘲笑道。

“不要拿我和父亲比！”乔纳森再一次地被戳到了痛处。

“冷静点儿！乔纳森！”

“哈哈……你们都还稚气未脱呢！”死神并没有停止嘲讽，奸笑着离开了房间。

“不好意思，夏洛特，每次一提到父亲我就……”冷静下来的乔纳森又一次向夏洛特道歉。

“算了，你这样也不是一天两天了。只是，怨恨一个已经逝去的人真的有必要吗？”

“正是因为已经逝去了，所以才……”说着，乔纳森轻轻地低下了头，“你也知道，父亲在教授了我基本的战斗技能后，便去世了。留下圣鞭给我，却不告诉我如何使用这个力量……”

“你父亲一定是有什么苦衷的。”夏洛特安慰道。

“以前也就算了，可是如果要阻止德拉古拉复活，就必须要用到圣鞭的力量……可是我却无法……”比起怨恨父亲，乔纳森似乎更怨恨自己无法使用圣鞭这件事。

两人沉默了一会后，开始考虑现在的事态。既然死神已经出现了，那么说明德拉古拉也很有可能复活了，这样看情况的确不太妙。不过，当务之急

还是要先将画都找出来，还有布劳内尔……

跟随着波动两人终于找到了第二幅画——热砂墓所。

再一次随着头晕目眩的画面转换，乔纳森和夏洛特进入了那幅画着沙漠的画中。

画中的世界就如同画面一样炎热，阳光烘烤着脚下的沙子，炙热的空气让人无法轻松地呼吸。乔纳森和夏洛特艰难地在沙漠中迈着沉重的脚步，与之前恶魔城中的阴冷气氛相比，这里实在是热过了头。而且即使在这样环境下，缠着纱布的木乃伊杂兵依然成群地在沙漠中穿梭，巨大的沙虫来回晃动着庞大的身躯，仿佛想要从脚下的流沙中挣脱出来一般。

夏洛特与乔纳森一边同这些东西战斗，一边寻找着他们的目标，从沙漠一直战到了古墓中。阴暗古墓里虽然比起外面炙热的沙漠凉爽了不少，但敌人却增加了很多，两人不得不随时绷紧神经。

“哦呵呵！”两人刚踏入一个宽敞的房间便听到深处传来了一阵令人毛骨悚然的笑声，乔纳森和夏洛特随着声音看去，一个衣着华丽却面无血色的中年光头男子矗立于房间深处的黑暗角落，身后还站着两个少女。

“身为人类却能进入我的画中还真是让人吃惊啊。”中年男子面色不惊地说道。

听到这番话语，两人顿时明白了，乔纳森怒瞪着男子说：“你这家伙就是布劳内尔……”

“无礼，竟然敢用这样的口气和父亲大人说话！”听到乔纳森如此无礼的口气，男子身后的其中一位少女举着长剑冲了出来。不过，男子伸出手阻止了她：“冷静下来，史黛拉。正是因为口不择言，所以人类才会显得那么下贱。”

“如你所见，我就是布劳内尔，这座城堡的主人。”

看着男子如此神色自若，乔纳森也不打算拐弯抹角了，“你的目的是要复活德拉古拉？”

“呼呼，姐姐，你听见没有，他说‘德拉古拉’呀。”布劳内尔身后的另一名女子窃笑道，这时两人方才看清，那个少女正是之前他们遇到的罗莱塔。“呼呼，每次看到这种什么都不知道白痴都不会令人厌倦呢”被罗莱塔称为姐姐的少女轻蔑地看着乔纳森说。

“这么说来，你们是没有复活德拉古拉的打算咯？”受到了嘲笑的夏洛特显得非常生气！

“为什么我一定要复活德拉古拉大人呢？”不知是出于掩饰还是故意佯装不知，布劳内尔故意反问两人道，“他花了几百年的时间，也未能统治人类。”

“已经不能再等了。”他一副泰然自若的样子继续说道，“为了我可爱的女儿们，不管怎样也必须尽早将你们这些污秽、愚蠢的家伙支配于我掌心之中！”

听了布劳内尔的话，两人显得有些难以理解，乔纳森追问其缘由：“不是为了复活德拉古拉的话，那么为什么要唤醒这座城堡呢？”

“德拉古拉的力量很强大，这是无庸置疑。并且，他的力量会作为城堡在这个世界苏醒过来。”

“也就是说，你打算利用他的力量吗？”夏洛特对布劳内尔的观点提出了质疑：“但是，你竟然想将德拉古拉的力量与身体分离……”

“这是可能的，这位聪明的小姐。”布劳内尔的脸上浮现出了自信的笑容，“如果使用画的力量，这根本不在话下。”

“父亲大人，用不着在和这些下贱的家伙们多说了”

“你说什么！”史黛拉的话语让乔纳森感觉蒙受了莫大的屈辱！

“就让我来告诉你我们之间身分的差距吧。”看着乔纳森愤怒的样子，罗莱塔觉得很有趣，便随声应和姐姐道。

眼看战火就要一触即发时，布劳内尔阻止了两个女儿。

“不用着急。现在，德拉古拉忠实的仆人正在对我的城堡跃跃欲试，必须要先把它解决掉。至于这里，并没有什么需要你们在意的事情，回去吧。”布劳内尔绝不能让眼前的小事毁了自己的大计划。

虽然并不甘心于就这么放过乔纳森与夏洛特，但是史黛拉还决定按照父亲说得做，于是两人一起化为画像离开了房间。

“哼，像你们这样的垃圾是随时都可以处理的。”说完这句，布劳内尔也化作一幅巨大的画像离开了房间。

看着画像慢慢消失，两人渐渐放松了神经。

“好强的魔力……”夏洛特感慨道。

“嗯……不能使用圣鞭的我们根本毫无胜算。”

“不管怎么说，算是捡了一条命吧……”

“不过下次见面时我一定要让他为这个决定感到后悔！”

怀着之前被吸血鬼一家侮辱的愤怒，两人合力封印住了这张魔画……

不过让人没有想到的是，没过多久，他们便再次遇上了吸血鬼。

“我已经在此等候多时了。”半浮在空中的史黛拉一脸倦态。

“果然出现了啊，吸血鬼！”

“你还是一样口不择言啊”史黛拉再一次被乔纳森不逊的话语给激怒了，“之前因为在父亲大人的面前，所以我一直忍着。现在你就别指望我会对你手下留情了哦！”

于是战斗再次打响。

战斗中，乔纳森不止一次地感觉到手中的圣鞭出现了微妙的反应……这么说之前的那次圣鞭的反应也不是错觉了，虽然他感到很疑惑，但是作为吸血鬼的史黛拉那强大的力量让他没有多余的时间去考虑这一切。

最终，凭借一路拼杀到此所积攒的经验，两人还是艰难地击败了史黛拉。被打败的史黛拉瘫坐在地上，远没有了之前的嚣张气势。

“还没完呢！”乔纳森挥舞着鞭子朝着史黛拉冲了过去，打算给予其最后的一击！可就在此时，空中掉落下了三块巨大的冰柱，阻断了乔纳森与史黛拉之间的路，另一名少女罗莱塔的身影也出现在冰柱的后面。

“姐姐，你没事吧！”她轻轻地扶起史黛拉。

“不能让他们继续妨碍父亲大人，我必须将他们……”虽然败在了两人的手下，但史黛拉人仍然一副不甘心、不愿放弃的样子。不过，考虑到史黛拉的身体，罗莱塔还是阻止了她：“不，让我们一起回到父亲大人的身边去吧”

“这次先放过你们，不过你们要是继续妨碍父亲大人的话，下次见面时，我一定会杀了你们！”留下这句话，两人便离开了。

“叮！”

随着两姐妹身影的消失，一个闪亮的东西掉落在了地上。夏洛特将其捡起后，发现那原来是个项链坠子，里面还有一张照片。

看了照片的内容，两人顿时惊呆了……威德！是威德与刚才的那对吸血鬼姐妹在一起的合照！这到底是怎么回事？

想不明白的两人商量后决定亲自去找威德问个清楚。

两人回到威德所在的房间，才一看见威德，乔纳森便迫不及待地追问道：“这是怎么回事！”随后夏洛特将之前的项坠拿给了威德看。

看过照片之后，威德陷入了久久的沉思之中……

“是该对你们说实话的时候了……我真正的名字是叫埃瑞克・利卡德。”

听到这个名字，乔纳森很吃惊：“莫非，你就是当年和我父亲一同战斗的……”

“嗯，约翰和我是好友。”

“那么，你和照片中的那两个人的关系呢？”比起威德的真实身分，夏洛特更关心的是他与那对吸血鬼姐妹的关系。

“她们是我的女儿。”

“等等！她们不是布劳内尔的女儿吗？”想到之前的会面，乔纳森完全迷惑了。

“布劳内尔的女儿在第一次世界大战中就已经死去了，那之后，无尽的悲伤与绝望将他体内的吸血鬼力量唤醒了。”

“他认为我的女儿就是他失去的女儿的转生。”停顿数秒后，威德继续说道。

“就是因为这个夺走了你的女儿……”乔纳森感到很愤怒。

“对于他来说，女儿就是他的全部。”威德的眼中透出了一丝哀伤，因为对于两人来说女儿都是如此的重要。

“原来如此，难怪每次面对她们两人的时候圣鞭会有反应，这都是因为有利卡德家族的血在引导……”此时乔纳森也终于明白之前圣鞭异常反应的原因。

“是啊，是吸血鬼猎人的血在引导……”这时，夏洛特突然想起了什么：“埃瑞克先生，如果你当初和约翰叔叔一同战斗过的话，那么你一定知道让吸血鬼猎人的力量觉醒的方法咯？”

“嗯……这个我知道。”

“真的？请你一定要告诉我怎样我才能真正使用这根圣鞭？”听到这里，乔纳森变得激动了起来。

“莫里斯家族的人若想要使用些血鬼猎人的力量，那么必须借助我们利卡德家族的力量。可是现在，我已经……我的女儿们又为吸血鬼的诅咒所困……”

“结果，我还是无法使用圣鞭啊……”激动顿时变为了失望。

沉默了数秒后，威德决定将一些真相告诉乔纳森“……让我来告诉你，你父亲是为什么而死的吧。”

“父亲不是为了阻止德拉古拉复活而受了重伤才……”

“不！不是的。”威德叹了一口气，继续说道：“作为贝尔蒙多家族以外的人想要使用吸血鬼猎人的力量就必须付出生命的代价。我们一族作为引出吸血鬼猎人力量的钥匙，在必要的时候发挥作用。对于这根圣鞭，你的父亲使用得太多了……”

“这么说父亲的死都是因为这根圣鞭？”

“没错……不过，没有哪一个父亲会把缩短寿命的方法教给自己的孩子的……基尼曾这么说过，想要让儿子即使不使用圣鞭的力量也能活下去，就算将来被儿子怨恨也无所谓。”



听完这番话，乔纳森的心情有些复杂……

"父亲……"

这时，乔纳森又想起了那个困扰了他很久的问题："为什么贝尔蒙特家要将这东西交给我们莫里斯家呢？"

"现在，贝尔蒙特家族的人再也无法触碰这根圣鞭了。但是，预言又显示德拉古拉将在1999年再次复活，而且，这期间还有着各种想要复活德拉古拉的人存在……这都是必须有人站出来去做的。不，应该是，除了莫里斯一族就没人能做到的。"

"这么说的，这都是没法的事了……"乔纳森深深地叹了一口气。

想开了一切的乔纳森，脸上轻松了很多。

"不过，这样下去真的好吗？你的女儿们也会……"

"如果，我使用高强度的净化魔法的话，说不定能让你的女儿恢复。"为了这个帮助威德救回女儿，夏洛特也打算出份力。

"你有这样的心我很感动，不过，这东西的成功率有多低，我想你也是知道的。"

听了之后，夏洛特不免有些丧气，可是就算如此，她还是打算尝试一下。

不过现在的当务之急还是要先解决画的问题。于是，两人又开始在城堡中继续奔波。来回地探索后，他们终于封印住了外围的四幅画。

就在他们打算向城堡的主之居城靠拢时，却又遇上了那张熟悉的老面孔。

"看样子，你们已经和布劳内尔见过面了吧？"这一次看来死神不再继续掩饰了。

"那个和你没关系！这一次绝对不会再让你逃了！"

"哦，那么想知道我和布劳内尔之间有什么关系吗？打倒我的话就告诉你。"死神进一步地挑衅道。

"不管你和布劳内尔有没有关系，我也要将你打倒！"乔纳森才不管那些呢，他只想解决掉眼前的这个家伙。

"就是用这样的圣鞭来挑战我吗？哈哈……有趣，那就来试试吧！"

可是，死神万万没有想到，历经磨练的两人已经不是当初的两人了。不一会功夫，两人便将死神打倒了。

战败的死神说道："唔，没想到你们竟然还有这样的力量。"

"就算不使用圣鞭的力量，我也能将你打到！"

"呼呼，你最好有自知之明，再说，我还有需要你们去完成的事。"说完，死神便再次逃离了。

面对着死神的消失，夏洛特一脸忧容。

"刚才死神所说的事……"看来夏洛特对于之前死神的话还是有些在意。

"不用在意，不管出现什么只要将他们全部打倒不就好了？没问题的！"这一场战斗让乔纳森找回了不少自信，他说这话时开心得像个小孩子一样。

"真好，你这么乐观，真让人嫉妒啊。不过，既然你都这么说了的话，我也就不再考虑多余的事了……"受他的影响，夏洛特心情也好了很多。

没有了任何顾虑的两人继续向着他们的目的地进发。跟着吸血鬼的气息，两人来到了城堡的上部，站在了那两姐妹所在房间的外面。知道了事情真相的乔纳森与夏洛特，此时的心情有些复杂，他们不想再与这对可怜的姐妹战斗，但是除此之外却又没有别的办法唤醒她们。终于，两人还是鼓起勇气推开了大门。

"等你们很久了，做好死的觉悟了吗？"史黛拉看起来已经完全恢复的样子，虽然距离之前她的战败没有多长时间。

"等等！你们被布劳内尔欺骗了，你们……"乔纳森打算向她们解释这一切，帮助她们找回自己的意识。不过话语却并没有被她们听进去，"这种玩笑真无聊哦！"

"不行，现在对她们说什么都是没用的，她们已经完全被布劳内尔所支配了。不过，如果使用净化魔法的话，说不定……"事到如今，就算只有百分之一的机会，夏洛特也要尝试帮她们净化体内邪气。

"乔纳森，后援就拜托了！"说着夏洛特便退到了一边开始净化魔法的吟唱。

不过，史黛拉和罗莱塔并不打算给她这样的机会，两人一起展开了攻势……

随着一阵眩目的白光，夏洛特终于发动了净化魔法。此时，两姐妹沉浸在了一片白色的圣洁之中，随着白光的消失，两人渐渐从空中落下，瘫坐在地板上。

"成功了吗？"望着一旁儿近虚脱的两姐妹，乔纳森问道。

"咒文应该是完美的，就是不知道效果如何……"

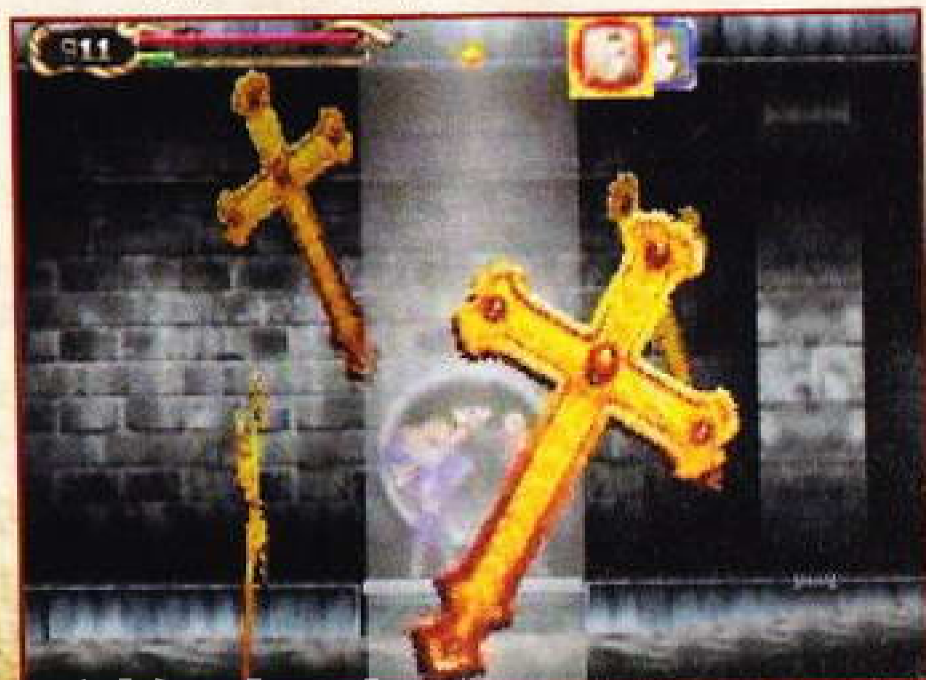
这时，姐妹俩轻轻抬起了头，她们的脸上开始恢复了血色。

"……罗莱塔！你没事吧？"

"姐姐……"

两人看起来似乎都恢复了人类的意识。"太好了，吸血鬼的气息消失了，成功了啊！"乔纳森异常兴奋，一旁的夏洛特也非常开心。

"我们……究竟都做了些什么事……"恢复了



人类意识的她们似乎也还保留着身为吸血鬼时的记忆……回想起，身为吸血鬼时的她们所做的那些事，姐妹俩感到悔恨万分。

不过姐姐史黛拉马上就恢复了镇静："你就是吸血鬼猎人的继承人，乔纳森·莫里斯吧，我要为我们之前的无礼行为向你道歉。"

"嗯？啊……那倒是没什么大问题啦。"史黛拉诚恳的态度反而让乔纳森感觉到有些不适。

"还有，夏洛特小姐，谢谢你把我们从吸血鬼的诅咒中解放出来。"

"不……这没什么，不过，你们刚解开诅咒，最好先不要动。"看着缓缓站起身的史黛拉，夏洛特担心地说。

"这样可不行。罗莱塔，你也一起过来吧。"史黛拉对身后的妹妹说道。

"可是……我们竟做了那样的事……"罗莱塔还是无法从之前的打击中走出来，回想着自己之前的行径，她羞愧的不敢以面示人。

"后悔的事还是留到一切结束之后吧……当务之急还是……"坚强的姐姐最先把持住自己的感情，然后对乔纳森说道，"布劳内尔在他工作室的画中注入了毁灭世界的力量。"两人把布劳内尔的秘密讲述给了乔纳森他们，"而且，听说那幅画马上就要完成了。"但是姐妹俩现在的状态，她们已经无法亲自去将画毁掉了……于是她们将方法教给了乔纳森和夏洛特。

"那幅工作室的画得周围有四幅小的画像封印着它的力量，只要进入那四幅画中将封印解开，便可以打开最后通向它的路。"

随后，史黛拉用尽全身最后的力量为两人打开了通往画室的大门。

临行前，史黛拉叫住了乔纳森："还有一件事……是关于吸血鬼猎人力量的。"听到了这句话，乔纳森立马停下了脚步。

"我们，能为你举行唤出吸血鬼猎人力量的仪式，不过……"

"要是使用那个力量的话，会消减我的魂魄对吗？"乔纳森平静地面对两人说到。

"如果你有那个觉悟的话……"

沉默片刻后，乔纳森决定接受圣鞭的力量……

"那么……如果你决定了，就请接受圣鞭的试练吧。"

之后史黛拉和罗莱塔便陷入了冥想世界之中，她们要将圣鞭的记忆具现化，而乔纳森要想得到圣鞭的认可，必须亲自将贝尔蒙特家族的最后一位吸血鬼猎人——里希特打倒才行。

一番艰难的战斗之后，乔纳森终于凭借自己的实力打败了里希特，得到了吸血鬼猎人的力量，此时的他已经能真正使用圣鞭的力量了。强大了不少的乔纳森和夏洛特一起踏上了最后的征程，还有最后四幅画的封印在等待着他们。

得到力量后，对魔画的封印也变得得心应手。



不一会，乔纳森便和夏洛特一起解开了布劳内尔毁灭之作的链条。带着威德的愤怒、史黛拉和罗莱塔的悔恨与怨念，两人义无反顾地进入了画中，见到了布劳内尔。

"你们……你们对我的女儿们做了什么？"发现女儿气息消失了的布劳内尔带着几乎疯狂的态度质问两人。

"我已经用我的魔法帮她们已经恢复了正气了哦。"不过，夏洛特并不打算同情眼前的这个家伙。

"你们！竟然！"再一次失去"女儿"的布劳内尔几近崩溃："你们这些家伙是不会明白的，那两个女孩就是我死去的女儿魂魄的转生！"

"那种事我怎么可能明白！一家人不是以这种方式来束缚的，重要的是心来与心地交流。魂魄、血液什么的，那都是微不足道的东西！我也正是因为感受到了父亲的爱，所以才能明白这份痛苦。像你这样，使用诅咒来将自己的意识强加于她们的人，是没有资格称她们为'女儿'的！"乔纳森一边说着这番话，一边回想起了威德和自己的父亲。

愤怒的布劳内尔捏碎了手中的拐杖："你们这些低劣的人类，我要让你们尝尝什么是痛苦！然后，我将再一次把女儿迎接回来！"

"我是绝对不会让你这么做的！"

为了阻止他，乔纳森和夏洛特向他发起了进攻。获得了圣鞭力量的乔纳森此时显得异常的强大，即使是拥有吸血鬼力量的布劳内尔也不是他的对手。

被两人打败的布劳内尔痛苦地怒吼道："都是因为人类……只为一己之利便随意引发战争，让世界变得污秽的也是人类！我虽然不能被认为是正义的，但是，我绝对无法认同你们所谓的正义！"

"你怎么看无所谓，但是正义什么的，那不过都是某些人单方面的看法而已。然而，你不过是个不敢面对事实的胆小鬼而已！与其强求已经逝去的人再次回到自己身边，你更应该有接受命运的勇气！"

"我……"面对乔纳森的一番言语，布劳内尔悲伤的低着头，"我只是想守护我的家人而已……"

就在此时，死神再一次出现在了，他没有留给众人反应的时间便用手中的镰刀劈裂了布劳内尔。

"哈哈……各位辛苦了，你们终于帮我除掉了这个碍事的家伙。那幅工作室的画，让德拉古拉大

人的玉座之间成功分离了出来，这样我的主人就能苏醒了，哈哈哈哈！”

最终，大家最不希望发生的事还是发生了，德拉古拉复活了……工作室中的巨画产生的空间扭曲直通向了德拉古拉的玉座之间，还未踏入其中，他们便已经能感受到身为魔王的德拉古拉强大的魔力。事到如今，既然无法阻止其复活，那么只有将其打倒了，想到这儿，乔纳森和夏洛特便不再犹豫，努力面对起自己的命运。

两人直奔进了玉座之间，看着前方那个屹立于王座之上男子，“德拉古拉……”就算是第一次见面，乔纳森体内吸血鬼猎人的血液也开始澎湃。

“真是难以致信的魔力，这就是被称为魔王所拥有的力量啊。”

不过，德拉古拉并没有正眼瞧一下他们俩，感觉到被无视的乔纳森异常的愤怒，他抽起手中的圣鞭向德拉古拉挥了过去。

这时，死神出现挡回了这一击：“不要打搅德拉古拉大人，否则我对你们就不客气了。”

“哦，有趣，作为余兴节目，就让我瞧瞧这两人的实力吧！”抛下手中的杯子，德拉古拉和死神一起接受了两人的挑战。

德拉古拉强大的力量让乔纳森和夏洛特第一次体验到了真正的恐怖，再加上死神的合力夹攻，两人一度产生了绝望的念头……可是，看着眼前的这个所有一切的元凶，想到可怜的史黛拉和罗莱塔姐妹，想到被夺走女儿还失去了生命的威德、想到同样失去女儿却还被利用的可悲的布劳内尔，想到为了打败德拉古拉而付出了生命代价的父亲……乔纳森内心涌出了无比的愤怒与勇气，他再一次紧握住手中的圣鞭，将心中的这份感情传递给了圣鞭。一鞭，又一鞭，狠狠地将这份愤怒抽向了死神和德拉古拉。

终于，在这份强烈的人类情感下，德拉古拉和死神败下阵来，不过两人仍不甘心，进行了合体变身。霎时间，一个巨大恶魔人出现在两人面前。丑陋的面孔只是其丑陋内心的真实反映，实力上增强也敌不过拥有吸血鬼猎人力量的圣鞭。最终这个丑陋的怪物倒在了两人的脚下，德拉古拉的复活再一次被阻止了。

终于，嘴硬的德拉古拉，带着将会再次复活的预言从两人面前消失了。

失去了魔力来源的城堡瞬间坍塌了，站在城外的乔纳森、夏洛特、史黛拉和罗莱塔四人，感慨地望着城堡方向。

“终于都结束了。”看着那片废墟，乔纳森说道。

吸血鬼姐妹……啊，不，利卡德姐妹俩也看着废墟，深深地忏悔了起来。

“你们真的做到了……”一个熟悉的身影出现在了大家的面前。

“埃瑞克……嗯，因为这是我们约定过的。”看着这给曾被他们称为威德的男子，乔纳森说道。

“父亲！没想到还能再见到你……”此时最为激动的莫过于利卡德姐妹了，眼泪顺着罗莱塔的脸颊留了下来。

“嗯，我也是，没想到还能再看见你们俩……”虽然已无法用眼泪来表示自己的感动，但是威德欣慰的表情让大家都明白了。“对不起……史黛拉，一直以来都让你着承受了最多的痛苦。”

“不，这是我作为姐姐的义务……”史黛拉强忍着泪水回答道。

“是吗，还是不要太勉强自己啊。”威德轻轻地点了点头。“能在我人生的最后看到你们俩，我已经很满足了……还有，乔纳森、夏洛特，谢谢你们。”说完，威德的身影渐渐开始消失……

“父亲！”“不要离开我们！”看着即将消失的父亲，史黛拉再也忍不住放声大哭：“父亲，父亲！”

“已经走了吗？”“谢谢你一直以来的帮助，埃瑞克。”乔纳森和夏洛特看着威德逝去的身影，轻轻地说道。

“姐姐，对不起……为了我请你振作一些……我一定会变得坚强起来的。不会再让姐姐担心了，让我们一起振作起来吧。”罗莱塔紧抱住已经泣不成声的史黛拉说道。

“没错，就像埃瑞克说的一样，不要再勉强自己了。”乔纳森安慰姐妹俩道。

“对不起，大家。让你们费心了，不过，我已经没事了。”一段时间后，史黛拉终于恢复了平静。

就在此时，夏洛特突然想到了什么的样子：“啊，忘记了！”

“什么？”迟钝的乔纳森此时还没有反应过来。

“文森特啊！”夏洛特赶忙提醒他。

“糟糕！快，快去找他啊，夏洛特。”说着，两人连忙朝着城堡的废墟方向跑了去。

“罗莱塔，我们也去帮忙吧。”“嗯，姐姐。”说着，这两人也紧随其后，跟了过去。

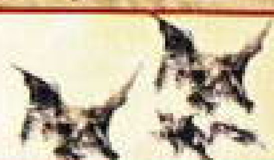
这时，后面一个蘑菇头的人追了上来：“喂，大家，我在这里啊！”

——完





全委托事件一览表



委托事件是本作新增加的要素，玩家可以在幽灵角色埃瑞克那里可以接受各种委托，委托内容五花八门，比如寻找特定道具，前往特定地点，或者杀死特定敌人等，完成委托后可以获得道具奖励或者能力提升奖励，有不少稀有道具必须完成委托才能得到哦，而多达37个之多的委托任务也令游戏的耐玩度得到极大提升。下面列出全委托任务的达成方法。

编号	名称	达成方法
任务1	旅の准备	在神父那里买一张地图（しろのちず1）和一瓶回复剂（ポーション）。
任务2	音速のパンチ	在迷雾之街地图左上角挂满猪腿的房间，用拳套或锤子打出“ミンチ”道具。
任务3	さばくのだいぼうれい	在热砂墓所地图右上方的一个房间，消灭全部敌人后，会出现一个蓝色的大骷髅头，消灭之便可。
任务4	阶段の守护者	在热砂墓所杀死10个斜坡上的53号敌人（スラントガーダー）。
任务5	旋回の奥义	操纵乔纳森在埃瑞克面前输入→↓←→+Y。
任务6	疾风の奥义	操纵乔纳森在埃瑞克面前连续3次输入→↓←→+Y。
任务7	幻の鸟の王をさがせ	在消逝之都左边的流沙地带（坐标09，23）有一种怪鸟（99号）会随机出现，消灭之便可。
任务8	咒いに打ち胜て	身中诅咒时去见埃瑞克。建议传送到刻死塔，在顶部房间让64号敌人摸一下，便会立刻中诅咒，然后立刻传送回去便可。另外装备118号敌人掉落的戒指也会立刻变为诅咒状态。
任务9	圣母像の泪	在愚者之国左下方有一个破弃的圣母像，调查便可。
任务10	炸裂の奥义	操纵乔纳森在埃瑞克面前输入↑←↓→+Y
任务11	神圣なる姿	让夏洛特装备3件修女装（シスター打头）去见埃瑞克，包括衣服、头盔和鞋子，其中衣服在“服从之大阶段”的隐藏房间（坐标26，21）。
任务12	幸运の数字	金钱最后3位是777的时候去见埃瑞克。
任务13	精神力の锻练1	在MP不断减少（诅咒状态）的状态下去见埃瑞克。
任务14	精神力の锻练2	找到眼镜（ビンぞこメガネ），可在迷雾之街找到。
任务15	传说のヤリ	将乔纳森的特技“ジャベリン”熟练度练满，该特技在30号敌人身上。
任务16	精神力の锻练3	使INT数值达到100。（可借助夏洛特的魔法提升30点）
任务17	恶魔の巢窟	地图完成率达到888%后，在恶魔城入口处可打开新的隐藏道路（坐标05，08），在其中找到隐藏迷宫“恶魔の巢窟”。
任务18	グールキングを倒せ	杀死119号怪物グールキング。此敌人在魔之13番街的（08，03）可遇到，需要先杀光僵尸。
任务19	无欲となれ	金钱为0的时候去见埃瑞克。
任务20	A级ハンター	杀死1500个敌人。
任务21	精神力の锻练 4	使MND数值达到100以上。（可借助夏洛特的魔法提升30点）
任务22	S级ハンター	杀死3000个敌人。
任务23	ギャンブラー	收集一套扑克牌道具，分别在39、40、70、107、111号敌人身上。
任务24	时计の计	在刻死塔大钟的短针指向12点的时候去找埃瑞克，其实可以通过调节NDS系统时间来简单达成。
任务25	毒をもって毒を制す	收集“かびパン”、“ベニテングダケ”、“ロングソード”三样东西去见埃瑞克，其中“ベニテングダケ”在68号敌人身上，其他两个可以捡到。
任务26	体力增强1	带上“ハチのす”去找埃瑞克，该道具在67号敌人身上。
任务27	体力增强2	带上“あつぎりステーキ”去找埃瑞克，该道具在冥界学舍的（02，02）处的隐藏墙壁内。
任务28	孤独な演奏会	冥界学舍左边传送点旁边的一间房（15，03）内有一架钢琴，进入房后等待数秒，会发现幽灵弹奏，之后任务达成。
任务29	体力增强3	收集5种蛋糕（以ケーキ结尾）。
任务30	十字架の祈り	在魔之13番街的隐藏房间房间（18，01）可发见一个十字架，调查之便可。
任务31	体力增强4	使CON数值达到100。（可借助夏洛特的魔法提升30点）
任务32	失われたページ	找到两张书页后交给埃瑞克，这两张书页都在“恶魔の巢窟”中。
任务33	百战练磨	消灭100种敌人后找埃瑞克。
任务34	圣なる力の熟练者なれ	将乔纳森的十字架（クロス）、圣水（せいすい）、圣书（せいしょ）3个技能的熟练度都练满后再去找埃瑞克。
任务35	オールマイティ	乔纳森学会全部技能后去找埃瑞克。
任务36	大贤者	夏洛克学会全部魔法后去找埃瑞克。
任务37	ダーゴスにとどめを刺せ	在神父那里购买白纸之书（はくしの书），让夏洛特装备，然后用之杀死“恶魔の巢窟”中的BOSS ゲーゴス。



研究补遗篇

爆机后奖励

达成Good Ending后，游戏会增加音乐欣赏模式(SOUND MODE)，BOSS RUSH会增加"Courses 2"和"Courses 3"两个新挑战。此时选择爆机存档右边的"CLEAR"图标，可以继承爆机时装备、金钱、熟练度和部分道具重新开始游戏（一些关键道具、关键魔法和魔导器不会继承）；选择空白存档重新开始游戏的话，还可以选择"里希特模式"和"姐妹模式"，同时还可以选择游戏难度，有NORMAL和HARD之分，其中HARD难度还分为3个等级，会限定等级的上限，分别是限定1级、25级和50级。如果选择限定1级，那就表示在游戏中不能升级，角色能力不会成长（HP、MP可以靠获得HP罐、MP罐增加最大值），这绝对是对玩家的最大挑战。

里希特模式

里希特模式下，使用圣鞭的猎人里希特和幼年的玛丽亚将结伴闯荡恶魔城。里希特速度极快，有二段跳、高跳技能，还有两个搓招特技（→↓←→+Y、↑←↓→+Y）以及划铲飞踢（↓+BB），同时他还能使用飞刀、斧头、圣书、圣水、十字架、大十字等副武器（按Select键切换）；幼年的玛丽亚虽然没有《月下》中召唤青龙白虎的能力，但此时的她也能召唤小猫、小鸟了，实在不行的时候，还能召唤个龟壳出来罩住全身，实力也不容小觑，另外，她还有一招搓招特技（↑←↓→+Y）。

姐妹模式

在姐妹模式下，玩家要操纵罗莱塔和史黛拉两姐妹展开一段新的冒险，故事讲述的是她们为救助自己的父亲埃瑞克而闯入恶魔城，最后却不幸成为吸血鬼布劳内尔的牺牲品的一段剧情，从剧情上来说应该是乔纳森、夏洛特冒险故事的前传。此模式最特别的地方就是操作发生了翻天覆地的变化，玩家要用触控笔来指挥两姐妹发动攻击，在触摸屏上指哪打哪，非常爽快。其中，操纵姐姐史黛拉时是划线攻击，攻击威力高；操纵妹妹罗莱塔时是定点发射冰锥的射击式攻击，单发威力低但是攻击频率高。按L键可以随时切换两人。两姐妹可以自由在空中悬浮，不过悬浮时消耗MP，落地时MP就会快速回复。这种全新的冒险方式实在是令人耳目一新，比起前作《苍月》中的画魔封阵和划冰块，本作对于NDS触摸屏的应用显然更成熟一些。



关于隐藏迷宫"恶魔の巢窟"

这个迷宫类似于《月轮》中的斗技场，共有6层，每一层有6个房间，布满了强力怪物和BOSS。进入房间后中途不能返回，只有打过该层的6个房间才会出现一个传送点，此时才可以回去存档、休整。该迷宫中出现的BOSS有不少老面孔，比如独眼怪兽巴洛尔，深渊蝗王阿巴顿等，攻击方式还是与前作相同。可能有不少人对阿巴顿的蝗虫攻击还是发怵，其实这次利用夏洛特的"サークルストーン"魔法护身后能无伤干掉它，非常Easy。比较麻烦的BOSS倒是两个科学怪人，最好能发动黑洞魔法吸收它们的导弹和子弹，或者还是发动"サークルストーン"魔法护身。在这个迷宫最后迎来的BOSS则是主角自身的一个影子，能力与所操纵角色完全相同，硬碰硬的话绝对会损伤惨重，其实有一个很取巧的方法对付他，就是在进入该房间前先将所操纵角色的装备全部卸下，这样进入房间后，敌人的能力就跟你卸下装备的角色相同，战斗开始后再将装备穿上，便可轻松斩杀对方了。（由于该敌人SP高达99，所以他也是个练熟练度的好对象，装备两个达人戒指，一次能获得近400的熟练度哦。）

赚钱

自从恶魔城中有了商店，钱就成了主角最紧缺的东西。为了20万的戒指，为了30万的武器，为了……"我要发财！"我们的主角发出了怒吼。在本作中，虽然能够通过Wi-Fi开店做些没本钱的买卖，但毕竟不算是稳定的收入来源，一掷千金的大款也不是那么容易碰到，而且并不是所有玩家都有条件上网开店，所以，很多时候还是要靠自己。比较正常的赚钱方式，这里给大家推荐一个。在"恶魔の巢窟"的第三层会出现一种黄金骷髅(127号)，打死后会得到增加金钱运的"黄金戒指"（ゴールドリング），先弄一个戴上吧。然后前往恶魔城最上部的"主的居城"，在见BOSS之前有一段系列一

直都有的斜坡路段，这里有多个烛台，让女主角发动加速魔法（ハイスピード），然后来回冲吧。由于“黄金戒指”的效果，平均每趟都会有两三个500元的大钱袋落下，用此法不到15分钟便可赚20万。

几个特殊的敌人

18号（ワイト）该敌人在恶魔城第一个记录点的上方（09，10）处，不断杀僵尸后会出现。

29号（レッドスケルトン）和71号（レッドアックスアーマー）这两个红色的敌人属于不死系敌人，用普通的方法不能消灭之（不能消灭就不能记入图鉴），正确杀死它们的方法有两种，一种是使用夏洛特的净化魔法（サンクチュアリ），另一种是使用“不死族杀手”（アンデッドキラー）这个鞭子，该武器在完成22号委托后可以入手。

烟雾之街的蛋糕店

在烟雾之街第一个存档点下方的隐藏房间内有一个蛋糕店（14，03），桌子上有一台自动收银机，当打下天花板的吊灯会落下钱，将钱币打入收银机后，蛋糕就会送出柜台，根据钱币的不同，蛋糕也不相同，最后一个蛋糕必须是500元的钱袋落入收银机才会出现，此时必须装备提高金运的“黄金戒指”才行。

关于中毒

中毒状态下不仅体力会不断减少，攻击力、力量、魔力、魔法防御等能力都会大幅下降，对战斗极为不利，所以中毒后最好尽早解毒。

切换语音

在游戏标题画面，按住L键再按A键进入游戏，游戏中原来的日语语音会全部变成英语。

主角的POSE

按住↑不放的，过几秒钟主角会摆出特别的POSE。（值得一提的是夏洛特从蹲下状态站起时，她会捂住裙子。-_-b）

隐藏对话

在神父面前按住↑不放，等主角摆出特别的POSE的时候会出现隐藏对话。操纵不同角色，对话的内容都不一样。

生日蛋糕

如果将NDS中自己的生日设置到当天，在商人神父那里可以买到特别的生日蛋糕。

超级秘技——重复拿取委托任务报酬

在完成委托后与埃瑞克对话，当出现获得报酬的提示时，不要继续按A键时，而是按Start键退出，你会发现任务报酬已经到手，但是该任务还未结束，于是可以再去与埃瑞克对话，再次获得报酬，重复以上步骤，便可反复获得任务报酬。利用此秘技可以反复获得奖励道具，然后拿去卖掉，赚取金钱。（比如任务7的报酬是卖价高达5万的“レアリング”，刷上几个一卖，顿时几十万入手。）某些任务报酬是提升HP或者MP，也可以反复刷，这样在初期便可让自己的HP、MP达到最大值。由于此秘技太过霸道，使用后严重影响游戏平衡度，请玩家谨慎使用。

出城了！

在这次研究的最后，自然会有“《恶魔城》系列”最经典、最令人着迷的保留节目——出城。目前已经发现的一个出城方式是利用青蛙魔法（チェンジ・トード）加突进特技（ソニックアタック），具体方法如下：选择一个有斜坡的天顶地方，比如“服从的大阶段”传送点上方的隐藏房间（25，21），乔纳森装备突进特技，夏洛特装备青蛙魔法，控制乔纳森站在平台上，面朝左边，按下R键发动青蛙魔法，在乔纳森变为青蛙的一瞬间发动突进特技（↑+Y），成功的话乔纳森会跳到屋顶上，于是便出城了。出城后可以一直向左走，但是不能上下移动，地图完成度也不会增加，利用中断回城法有可能引起死机。从目前看来，这次的出城值得利用的地方似乎不多，不过相信以后还会有新东西被发掘出来。



这次的攻略和研究也先告一段落了，最后要特别感谢正在汉化此作的shikeyu对本次攻略制作提供的帮助，我们也期待他们的汉化版能早日发布。

文 胧月&琉璃

美编 小纸片

BLACK JACK ブラック・ジャック 火の鳥編

《怪医秦博士 火鸟篇》是元气将日本漫画之神手冢治虫数部漫画经典合而为一改编成的漫画AVG游戏。游戏在剧情和手术部分的设计上都颇为优秀，后者更是借鉴了《应援团》的不少优点，玩起来紧张刺激。

NDS 怪医秦博士 火鸟篇
ブラック・ジャック 火の鳥編
◆SEGA/Genki◆AVG◆2006年11月9日◆日版
◆1人◆自带记忆功能◆1Gb◆4800日元
◆无对应周边◆推荐玩家年龄：全年龄

系统

手术系统

本作的手术部分分为三个部分。分别为手术操作部分、迷你游戏部分以及最终处理部分。

手术操作部分

进入手术后，随着背景漫画的进行就会开始操作部分。手术指令会从右上部分槽里滑落下来，之后在画面上形成指令图标。之后玩家只需根据指令图标的图案提示画出相应的图案即可。系统会根据指令输入的准确性给予GREAT、GOOD、OK和MISS四个评价，这些都影响患者体力的下降速度，不过，当玩家在手术中无误地输入指令形成连携时，患者体力就会得到恢复，每5个连携恢复一次。

指令图标的外圈是指令的判定时间，玩家需要在判定时间内输入完指令。

指令分为器具系、检查系、药剂系、说得系和特殊系。



迷你游戏部分

在完成手术操作部分后就会进入迷你游戏部分，这个部分会根据患者症状的不同而不

同。在这个部分中，患者的体力仍会持续下降，而且不能使用道具，所以需要在之前的手术操作部分预留下足够的体力。

最终处理部分

手术的最后便是最终处理部分，在这里玩家需要根据画面上出现的光条在触摸屏上顺势划下即可，先后会出现两个光条。这里会根据玩家的划线水平，给予MISS、1.2、1.3、1.5四种评价，这是影响玩家手术得分的重点。

手术得分计算：手术操作得分×最终处理1×最终处理2 ＋ 剩余体力





七色侦探事务所

这里是发展剧情的重要地点，每当玩家剧情进行不下去的时候，就要留心这里有没有出现新情报。在玩家没有进行凹钱的基础上，购买这些情报还是相对拮据的。特别是第七章会不断出现大量新情报，玩家至少需要要在第七章前预备到2亿的资金。

章节回顾

每打完一章，就可以在侦探事务所免费查看该章的主线剧情回顾。



流程攻略

第一章 前兆



公路急救

世界上最长的车是什么？

如果你回答“火车”，那可就错大了。

正确的答案是——堵车。

面对长达1小时的堵车，商人、白领这些可以用时间置换金钱的忙碌人群无疑也很堵心。车祸现场……啊，抱歉，我不是在说某些网络明星的脸，而是这条并非事故多发地带的街道确实出了车祸。

现在的情况很麻烦，伤者是一位白须谢顶的老者。身体和驾驶室的激烈碰撞导致全身骨折，本人也陷入了昏迷状态。不过这还不是最严重的，头部受到的重创导致伤者面临脑组织脱腔的危险。无缝插针的街道已经无法让救护车进入，现在惟一能做的只有现场治疗了。然而这毕竟不是漫画，神奇的万能主人公是不会随时出现的。怎么办？就在这时，我们的万能主人公还是出现了。（－_－；没错，这不是漫画，这是游戏。）这个酷酷的男人看样子不是仅仅的医生那么简单，但是他却自称自己拥有世上独一无二的医术！尽管他的样子更像个超人而非大夫，不过这个节骨眼也无暇、并且无法考虑那么多了。

手术1

患者：伴俊作：

难度：★

病症：急性硬膜性外血肿

手术要点：作为上手的练习，这个手术比较简单，全程只需根据图标提示完成输入既可。

迷你游戏：前面手术部分的加强版，速度加快了许多，会同时出现多个图标提示，这里需要高度集中来完成输入，无失误连续输入20个后便可以结束。

最终处理：↘、→

手术成功了。黑杰克，一定是黑杰克才有这样当街实施开颅手术的能力！那个号称只要

收钱就包治百病的天才外科医师。交通总算是恢复了正常，救护车也赶到现场，得以对患者进行周全的后期护理。所有人都毫不吝啬地对黑杰克予以赞许，尽管这其中有些马屁结实地拍在了马腿上。

黑杰克拾起血迹斑斑的名片："私人侦探伴俊作……事后定要向他收取大量的诊金。"不过不知不觉已经在路上耽误这么久了，还是赶紧去赴约吧。

吸血鬼之馆

阴风惨惨的凶宅是黑杰克这次的目的地。这里的主人如同他的宅第一样阴森，老实说，之所以让黑杰克出诊，除了看中他高明的医术外，就是同为孤僻人群的那份默契了。

出人意料的是，这次的病患并非人类，而是一只犬科动物。就在黑杰克判断病因是由甲状腺亦或是药物引起时，委托人告诉他："这是'吸血鬼病'。"

吸血鬼，是欧洲中世纪流行的一种恶魔般的生物，患者的外表会变成狼。这么说来，眼前的这只狼也曾是人类。尽管可以依靠整形来恢复它的样貌，不过在不明白病原的情况下根本是治标不治本。不过委托人对此并不介意，"如果再犯，只得再麻烦医生过来一趟了。"

手术2

患者：突平
难度：★
病症：バンパイヤ病
手术要点：这个手术的处理部分同样很简单，只有一些基础的指令操作。
迷你游戏：患者脸上会有5条虚线，玩家需要根据虚线的出现顺序在触摸屏上依次画出它们，搞错顺序和方向都是要重来的。
最终处理：↙、→

紧张的手术完毕，患者也终于变回了原样。黑杰克默契地表示不会将这次出诊的事情透露出去，收人钱财忠人之事，别人的事情本来也不应该是黑杰克所关心的。

所谓的成功男人，就连少有的一点闲暇都会瞬间消失。伴随侦探事务所、道具屋和乐屋的开业，围绕黑杰克的后备施设也搭建得七七八八，这期间受理的三件手术也让玩家的资产过亿了。第一场车祸中九死一生的伴俊作在康复后登门拜访，正好省得上门要债。500万日元的诊费，应该不算贵吧？

不过伴俊作却明确表示自己总共只有5万日元的资产，愿意用侦探服务来抵消债务。这份"好意"还是算了，总之500万是跑不掉的。

手术3

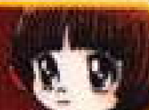
患者：チュコラ
难度：★
病症：虫垂炎
手术要点：手术中开始逐渐出现多个间隔较短的指令以及器械系的复杂指令，不过时间还是很充足的，所以不需要手忙脚乱。
迷你游戏：与第一个手术相同的迷你游戏，需要高度集中、准确无误输入24个的指令后结束。
最终处理：↙、↘

手术4

患者：钢玉堇
难度：★
病症：先天性心脏病
手术要点：这个手术的指令大多是稍微复杂的检查系指令，不过看准了也没什么较难的指令。
迷你游戏：这里需要用NDS的麦克风，玩家要对着麦克风吹气直至右边的槽充满为止。待患者恢复呼吸，便要在其身上找准心脏的位置。找到后便会开始心脏按摩，根据节奏点下触控笔，连续输入4次后便可。
最终处理：→、↓

手术5

患者：阿童木
难度：★★
病症：人工智能暴走
手术要点：开始出现一些复杂的器械系指令，不过指令判定上还算松，所以也不是太难，实在不行的话就去刺生庵购入"器具系辅助"吧。
迷你游戏：根据画面上出现图案输入，注意要画在黄色区域内，最多不能超出红色线外，不然就得重来。
最终处理：↙、→



第二章 细动

先把这老头放一边，之前在公路上遇到的司机三户带来了另一个需要救治的病患。这个看似乖巧的男孩写乐保介实际是个非常危险的人物，手术中黑杰克正准备摘除他第三只眼睛时，却反而导致写乐邪恶力量的苏醒。拥有强大力量的写乐让黑杰克不要碍事，否则下次就难说对他做什么了。

手术6

患者：写乐保介
难度：★★★
病症：皮肤性溃疡
手术要点：这次手术开始出现特殊系的指令，半圆的指令在某些程度上还是蛮考验"刀"法的。
迷你游戏：根据开始的提示，在四个小画面中找出画着写乐或者飞出的器材的那张图片，点击后即可。
最终处理：↘、↙

皮诺可救回奄奄一息的少年和海豚，尽管他们看上去也不是有钱的主，黑杰克还是替他们治疗了伤势。但少年却一直认为黑杰克是谋害海豚的凶手，经过这件事情，误会就此化解。记住，人类中有可恨的，也有值得去爱的。



手术7

患者：トリトン&ルカー
难度：★★
病症：内脏疾患
手术要点：由于要同时给两个"人"一起做手术，所以指令出现的速度也较快一些，不过经过了之前的一些练习，相信大家也能把握住手术的节奏了。

迷你游戏：依然是集中精力迅速输入指令的迷你游戏，不过速度比之前稍有提高，准确输入28个后即可通过。
最终处理：↘、→

深夜的暴走

深夜巨大的车声引起黑杰克的注意，和皮诺可走出门外发现浑身是血的三户，必须立刻救治。然后皮诺可却误把门锁死，没有办法，只好在车上实行手术了。动手术必须划开三户的衣服，然后三户那有生命的车却认为黑杰克是要伤害三户并暴走起来。在颠簸的车上困难地实行完手术，三户认定黑杰克就是里世界有名的第一名医，请求黑杰克救活他的恋人麻里。对于脑死亡的病人黑杰克也表示很为难，不过也不是没有办法，那就是进行脑移植。不过，脑移植后即使能康复，那麻里还是麻里吗？

手术8

患者：三户真也
难度：★★★
病症：重度外伤
手术要点：由于本次手术是在不平稳的车厢内做的，所有会出现抖动指令和改变方向的指令。要注意的是，抖动的指令绝对不要点击，注定失败的。还有就是，不要指令一出来就忙于下手，因为他们会随着汽车的颠簸改变方向，所以要小心谨慎。
迷你游戏：手术伤口缝合，将画面上的蓝点连接缝合起来，会有绿色圆圈提示你下一个该连接哪个蓝点。
最终处理：→、↓

复仇のはじまり

七色侦探找到黑杰克，提供给他一条重要的情报，那就是当年的"5人"，已经发现其中的一名，名字是食饵军司，出现地区是A县A市。

黑杰克无时无刻不在等待着这一天，终于可以复仇的一天……

A市的景物异常荒凉，食饵根据情报应该就在这一带了。

今日的食饵军司已经是一个颓废的老者，不过20年前的那一场爆炸惨剧是无法抹消的。

20年前的事故中，黑杰克母子一死一重伤，犯人却逍遥法外。从那天开始，少年发誓，无论如何

都要找到那5名犯人，而食饵军司就是其中之一。

“你们究竟有什么目的，幕后指示人是谁！”

慌神的食饵拿出一尊瓦格纳石膏像：“你是要找这个吧。还你，这个我还你！”

此时，一个神秘的杂音却引起食饵的心脏病发作，黑杰克决定先将他救活。

手术9

患者：食饵军司
难度：★★★★
病症：心脏病发作
手术要点：这个手术的速度、难度比起之前都略有上升，中间的基础指令6连发和后面大量的复杂的器械系指令，都比较麻烦，还是要多注意下。
迷你游戏：处理心脏上的肿疡，普通的点击一下，红色的点击两下。这个东西数量比较多，而且在这个模式里患者的体力还会继续下降，所以如果之前患者就有些体力不支的话，记得提前补血。
最终处理：↘、↙

手术暂时抑止住了病情，黑杰克准备等食饵清醒后再问清情况。此时却发生了不可思议的事情，食饵的身体竟瞬间变成了盐！赶到的警察将黑杰克视作本次事件的凶手，黑杰克就这样被带回警署并关押起来。然而声色俱厉的警官并不能把黑杰克怎么样，过不多久，黑杰克便又得以回到自己的车上。

“‘一定要抓住真正的凶手？’这正是我的台词。”



第三章 发症

第三章开始，就将黑杰克脸上黑色皮肤的由来告诉了首次接触游戏的玩家。随后，在七色侦探事务所打听到人体盐化和之前食饵拿着的人像的消息。一、盐化是人体自身的一种激烈反应，一名叫作奇利柯的医生对此很精通；二、人像本身并没有多少价值，然后雕像底座上的圆形小孔可能是某些机关，秘密就在那里。

ドンドラに捧ぐ

少女的父亲在一年前失去了记忆，一直闲置在家观看吸血鬼的相关影片，走火入魔地认为自己是德拉古拉伯爵，每天都要吸食鲜血，因此少女拜托黑杰克治疗其父亲的病。阴错阳差地，这次病患的住处竟然就是第一章里的诡异洋馆。

少女的父亲敦多拉显然病得不轻，固执地认为自己就是德拉古拉伯爵，并对黑杰克非常不满。观察他的脸色确实不仅是精神方面的问题，当然也不是真的变成了吸血鬼，而是得了一种叫西蒙斯的病症，手术安排在次日白天。

手术10

患者：ドンドラ
难度：★★★
病症：シモンズ病?
手术要点：除了一开始的几个复杂的器械系操作外，后面基本没什么难度。
迷你游戏：根据画面显示的数字顺序输入指令，由于提示数字的时间很短，所以很考验玩家的瞬间记忆力。还有输入指令时一定要精准，要是碰到别的指令框就得重来了。
最终处理：↘、↓

手术完后，敦多拉恢复了正常。黑杰克顺便打听第一章出现的狼男，但没有获得任何有用的情报。

マグマ大使

这次的病人是在火山喷发中全身烧伤的火山学家练马大志，尽管黑杰克不喜欢这些脑筋死板的所谓科学研究者，不过只要医治了他就可以得到医师认证。寻找到了练马后，他固执地继续火山考察工作。练马告诉黑杰克，火山喷发出的火山灰有可能遮蔽阳光而导致地球进入第二个冰河世纪。为了阻止这场浩劫，练马才从事这项危险的工作。

手术11

患者：练马大志
难度：★★★
病症：全身烧伤
手术要点：要在地震情况下做的手术，本次手术除了有抖动的指令和会转向的指令外，还会出现突然消失得指令，由于手术环境的光线问题，这类指令会在出现的瞬间后消失，一定要看了马上记住。
迷你游戏：由于患者全身烧伤，所以需要植皮。说起来，其实就是个拼图游戏，不过，一旦错了一个就得全部重新开始。
最终处理：↘、→

在火山喷发这种极度危险的状况下，黑杰克为练马进行了植皮手术。练马再次醒来已经是两个月后了，在他的努力下，火山喷发并没有造成太大的破坏，不过练马认为这次灾难有可能是人为所致。

からだは石に

依赖人茶水博士将一尊石像呈现在黑杰克面前，这个拥有女性外表的石像原本是一个人体，由于石化才变成现在这样。

手术12

患者：高濑エミヤ
难度：★★★★
病症：进行性化骨皮肤炎
手术要点：指令方面以检查系的半圆的指令居多，没什么难度。
迷你游戏：根据蓝光的提示点击指示点，成功之后再用手将抚摸患者肌肤，一共有四处，处理完即可。
最终处理：↘、↙

治好这个女人后，黑杰克却发现她的脑子似乎有些不正常，“为了防止世界被破坏，为了维护世界的和平？”喂喂，这不是《口袋妖怪》里的台词吗？最近的人脑子都秀逗了还是怎么的。

二人目がいた

三次医疗过后，七色侦探又用电话找到黑杰克，说有新情报提供——当年5个人之一的第二名已经找到了，名叫伊武谷万二郎，位置在B县B市。

“第二个人，第二个人终于找到了！”黑杰克抱着将真相查个水落石出的心理驾车飞速赶到B市。这次的地点是医院，看来伊武谷应该是个病人。无独有偶，这里刚好遇到了有“死神”外号的奇利柯医生。不是冤家不聚头，两位都是医学界背面的领军人物——一个收钱救命，一个收钱杀人。奇利柯出现在这个医院是受人委托用安乐死的方法夺去一名病人的性命，而这个目标正好就是黑杰克要找的伊武谷！

伊武谷在6年前住进这家医院，前段时间病情稍有好转，不过三天前又突然病危，能够拯救他的只有黑杰克了。面对奇利柯的阻挠，黑杰克拿出500万日元要求救治病人。明明面对的是让自己失去至亲的仇人，自己却不得不一次又一次地出手相救，真是讽刺啊。

手术13

患者：伊武谷万二郎
难度：★★★★
病症：多器官功能不全
手术要点：速度上又比之前的手术稍有提升，建议装备“器具系辅助”，需要注意患者体力，不行就加血吧。
迷你游戏：依然是根据画面提示画图，不过这次图案相较于之前的复杂了很多，在谨慎的同时也要把握好速度。
最终处理：↙、→

病人身上的癌肿总算被切除，而清醒的伊武谷却叫出了黑杰克的本姓，并打算把石膏像交给他。就在此时，A县的那位警官又赶到现场，将黑杰克和奇利柯视作杀人嫌疑犯逮捕。审讯中，奇利柯表示自己并不知道让人体盐化的毒物，致食饵军司于死地的显然另有其人。就在这时，警署旁边的医院突然爆炸，102人死亡。当然，这其中包含了伊武谷。

“看来，这场较量是我胜了呢。”奇利柯看着黑杰克，露出得意的笑容。



第四章 转移



七色侦探处的消息告诉黑杰克，医院爆炸后，在伊武谷的遗体旁发现了石膏一类的物质，该石膏各种化学成分的比例都和之前食饵手持的石膏人像一模一样，这表示伊武谷也拥有同样的东西。

多罗罗

多罗罗带着醍醐百鬼请求黑杰克的治疗，由于百鬼的身体损坏太过严重，黑杰克打算用百鬼父亲的身体部分将患处一一替换。然而百鬼却对这一建议提出异议，因为将他身体弄成今天这种状况的恰恰就是他的父亲。病情紧急，黑杰克强行为百鬼做了手术，并嘱咐多罗罗要用妹妹的温柔去安抚百鬼的心灵。

手术14

患者：醍醐百鬼
难度：★★★
病症：多器官坏死
手术要点：开始的指令较为简单，不过到了后面速度会加快，而且指令也会越来越复杂，要多注意患者体力。
迷你游戏：要对15处进行缝合，仍然是按照绿色圆圈提示将蓝点连起来，不过由于要缝合部分很多，所以速度一定要快，进入这部分之前最好将患者体力保持在2/3以上。
最终处理：↓、→

シュマリ

这次的病人叫作首麻里，为了给妹妹复仇而被熊咬伤左手，同时体内也寄生着巨大的寄生虫。

手术15

患者：首麻里冬造
难度：★★★★
病症：特异寄生虫疾患
手术要点：这场手术中同样会出现因为手术环境黑暗的原因，指令突然消失的情况，而且，还有指令会在连续出现的时候消失，所以这里要多注意
迷你游戏：清除巨大寄生虫。开始需要用钳子将寄生虫夹出，但由于其总是左右晃动，所以很难夹到，不过，当其摆动到右边时下手就较容易夹到了。之后要将其移至右下角的盘子中，运送过程中它一旦开始晃动就要马上停下了，等其平稳下来后再继续移动，总之很需要耐心。
最终处理：↙、↘

引起黑杰克注意的是，该寄生虫是他从来没有见过的种类，是环境污染引起的变异种吗？



メルモちゃん

这次的病患得的是先端恐怖症。这个小女孩的身体会突然在大人和小孩之间变换，而始作俑者竟然是医师会乱用药品所致，为了帮助手冢挽回医师会的名誉，黑杰克为她展开了手术。

手术16

患者：真间亚メルモ
难度：★★★★
病症：ガリバー症候群
手术要点：指令的提示时间开始加快，而且手术过程中患者会出现颤动，从而导致指令抖动，注意抖动的指令一定不要去碰。
迷你游戏：根据蓝光的闪动点击圆点，由于每个圆点会亮两次，所以不要点过一次后就不去注意它。
最终处理：↓、→

助手皮诺可替黑杰克收到一个小包，小包里装着一根石棒，并附带一张写着“J·H”的信纸。J·H，正是黑杰克的救命恩人兼医学老师——本间丈太郎，是这个世上黑杰克最为尊敬的人。包裹里的这根石棒有什么意义？黑杰克决定亲自拜访恩师。

来到C县一处偏僻的竹林中，本间老师就

住在这。也许是上了年纪的关系，年迈的本间似乎完全想不起黑杰克了，只是不断重复着："啊，你是哪位？"看来石棒的含义暂时是问不出来了，黑杰克来到自己以前的家——这里依然保留着20年前悲剧发生后的样子。断壁残垣提醒着黑杰克已经失去了往日的一切，然而恶狼的出现不允许黑杰克过多地回味昔日的友情和亲情。令黑杰克难过并不解的是，这只狼的主人，竟然是自己曾经最好的朋友洛克。

洛克已经一改往日的样貌，当然成熟是每个人成长必须踏足的，然而洛克的改变并不单单是成熟那么简单，他变得邪气、张狂并且难以琢磨。

"我和你一样，进入了这个世界的背面。我以暗黑界皇太子的身份告诉你，不要再深入追究某些事情。因为，我还不想破坏我们的友情……"

折返C县的本间老师家，他老人家依然没有恢复的迹象。返回事务所，接到来自父亲的电话："能来治疗我妻子的病吗？"淡然面对着离自己和母亲而去的父亲，黑杰克以医生的身分来到他的家中，父亲现在的妻子叫作莲花，从症状上一眼就可看出，她也得了吸血鬼病。由于这种病，莲花无法生子，父亲表示，只要可以治好她的病，他愿意将全部家产拿出分给黑杰克和莲花。

"呵呵……20年前的事故，还记得吗？"

"……"

"你和一个女人抛下我和母亲逃走……母亲哭得是那么的悲伤。幼小的我又是多么地憎恨你，你知道吗？我甚至有过将你杀死的念头。直到母亲死去的那天，我始终坚持着这个想法。可是，母亲临死前对我说：'黑男，请原谅你的父亲吧。他其实是个好人呢，只不过是中了邪。'"

"……"

"而你，就这样抛弃了那么美丽、那么令我骄傲的母亲……为什么！"

"……"

"今天以前，如果说我还有再见你一面的想法的话，也是为了质问你这些，仅此而已。不过，工作是工作。事先说好，吸血鬼病没有根治的方法，我能做的就是外科上的整形手术。"

父亲着了魔地要求黑杰克将莲花整形成为世界上最美丽的女人，就像蒙娜莉莎，不，要比蒙娜莉莎更美，比任何人更美。这点黑杰克或许是可以做到的，不过万一整形成了世界上最难看的女人。父亲啊，你又会怎么办呢？

"我相信你不会这么做。"

"为什么？"

"因为你是我的儿子。"

"3000万日元吧。"

父亲眉头不皱一下地立刻答应，不过还是强调一定要整形成世界上最美丽的女人，如果手术不成功，就不支付医疗费用。

手术17

患者：间莲花
难度：★★★★★
病症：パンパイヤ病
手术要点：与之前突平相同的病症，不过指令要比之前复杂很多，而且像精密切割这类指令明显增多。
迷你游戏：根据虚线出现的顺序和方向依次描画，这次共有6个线条，不要搞错顺序哦。
最终处理：↙、→

手术中，黑杰克突然问一旁帮忙的父亲："你爱过妈妈吗？"

"我只有莲花一个人。"

整形成功了，黑杰克保证一个月后取下绷带的莲花会是世界上最美丽的女人。

一个月后——

莲花取下了绷带，对自己的形象非常满意。然而这张脸，恰恰是……黑杰克母亲的脸。

世界上，再没有一个女人会比自己的母亲更加美丽。

"如果那个时候，你说自己哪怕有一点爱过妈妈的话，我便会将莲花的脸整形成另外的美丽脸孔。"

"……"

"再见，父亲。我想以后我们不会再见面了。"

对父亲的复仇成功了，抬头看着满天繁星，黑杰克对自己说："我已经没有父亲和母亲了，剩下的只有复仇而已。"

就在黑杰克准备离开之时，莲花匆忙地将一个石膏像交给黑杰克，说是他的父亲托她转交的。这个石膏像恰恰跟食饵军司拥有的那个一模一样！

第五章 增殖



白いライオン

这次的患者是森林大帝，可爱的小白狮雷欧。作为公司的形象大使，商人自然不允许雷欧死去。黑杰克一针见血地指出雷欧之所以会得病，完全是因为胡乱开发所致。商人听不得无聊的说教，环境保护？环境保护多少钱一斤？只要黑杰克能治好雷欧，商人愿意支付大量诊费。

手术18

患者：レオ
难度：★★★★
病症：死斑病
手术要点：这个手术中首次加入了说得，不过判定时间很充裕，所以也不用着急。
迷你游戏：仍然是需要高度集中的指令连发输入，无误输入33个后即可通过。
最终处理：↘、↙

手术结束，治好了雷欧的死斑病，雷欧恢复了健康，同时体表的白斑也随之褪去，成为一只像父亲一样的真正的雄狮。

イレズミの男

一对吵架的小情侣来到黑杰克的事务所，本来对琐碎事情不感兴趣的黑杰克面对女方的突然倒下也不能坐视不理，植皮手术开始。

手术19

患者：鬼丸大造
难度：★★★
病症：皮肤移植
手术要点：这个手术中会出现麻醉和精密切割指令，注意即可。
迷你游戏：要将一个鬼丸的皮肤切割后移植到钢玉的身上，需要先按照钢玉的皮肤上的烧伤面积在鬼丸身上依次切割下皮肤移植过去。
最终处理：↘、→

手术完毕后，情侣两人也和好如初，并今后一起共同和破坏环境的人抗争。

2772

茶水博士再度找到黑杰克，告知由于科多博士的死亡，阿童木的原型机并继承博士思维的“2772”失去了控制，正在危及一个女人的生命，必须将她救出。

回到研究所的二人偏偏遇上了行迹可疑的洛克，洛克用麻醉弹击倒了茶水博士。洛克来此的目的是寻找某件东西，黑杰克质问科多博士的死是否跟洛克有关，被洛克否认：“科多博士是自杀的。”既然无论如何都问不出洛克的目的，还是先救科多博士的恋人吧。

手术20

患者：オルガ
难度：★★★★
病症：拘束器去除
手术要点：这个手术中的1特殊系指令输入较多，比较复杂，多是类似“Z”、“7”的指令。要多注意患者体力，不行了就加血。
迷你游戏：在四个画面中找出其中两个画有之前提示的攻击线头和攻击木板的图。
最终处理：→、↙



阿童木的出现很好地牵制住了2772，黑杰克抓紧时间施展手术将博士恋人奥尔迦救醒。最终，2772在博士意念的作用下被永远抹去，科多博士在最后的关头还是保护了自己最爱的人。

事后，茶水博士告知黑杰克，洛克潜入研究所是想借助2772的强大性能了解碱基，继而开发出能够导致死斑病、吸血鬼病的一系列病源，而这些病症，恰恰是黑杰克最近才遇到的。洛克，你究竟在想什么呢？

繁忙的工作暂告一段落，皮诺可却兴致勃勃地拿来报纸给他看：“看看这个，好厉害哦，10兆的遗产耶！要是我们也能这么富该多好啊。”

黑杰克无心理会皮诺可的白日梦，不过这种新闻他也并非不感兴趣。报纸上登出遗产消息的，赫然是掌握着日本半壁财力的桧山集团，而寻找的遗产继承人，竟赫然就是他第一次在洋馆遇到的那个病人！该集团准备拿出10亿日元修复日前在B县B市爆炸的医院。

神の手

来到B县B市的黑杰克很不巧地又遇上了纠缠不休、自以为是的警官，警官向黑杰克提出条件，只要他能治疗30名患者，就让他见到桧山家的公子。如约办到的黑杰克也见到了桧山隼人，不过这个隼人完全不认识黑杰克，那么说明他并不是黑杰克整形的那个病人。也就是说，他在洋馆中治疗的那个病人绝对是黑暗处阴谋般的存在。那么，那个人到底是谁？又有什么不可告人的目的？

手术21

患者：30名患者
难度：★★★★
病症：多人数治疗
手术要点：由于要同时给30个以上的患者做手术，所以指令的判定时间很短，一定要速度快。
迷你游戏：在六个画面中找出其中三个画有患者画面的图。这里画板掉落的时间很快，所以一定要反应快。
最终处理：↙、↘

黑杰克又连续找过两次本间老师，意外地在他家发现了一本研究书籍。该书上记录的症状正是之前所谓的“吸血鬼病”，可是当翻到“治疗方法”一页时，却发现这一页已经被撕去，问本间也问不出所以然来。好在七色在关键时刻又提供了有用的情报。

回到事务所，接到七色的电话：“那个催眠师，找到了，某公园的马戏团内。”

バンパイア联盟

在马戏团找到了催眠师，他竟然就是三目童子写乐，写乐的幻术能够让任何人都将他看成中年催眠师。这时，第一次出现在洋馆的神秘男子也出现了。黑杰克质问他实施那样的手术有什么阴谋时，他阴恻恻地答道：“医生，你既然知道了这些，还认为自己能活着回去吗？”

“那可不一定。其实我在来之前，就已经联系过警察了。那个警察可是一直都很注意我的，你们也许可以悄无声息地杀掉我，不过这样也会让你们暴露得更早。”

这个神秘男子终于现出本来面目，名叫阿拉巴斯塔的他拥有诡异的肤色，脸上爬满的狰狞血管如网格一样交织着，让人不寒而栗。

“我们是吸血鬼联盟。”

“为了这个被人类破坏的地球。”

“治愈她。”

“向可恶的人类复仇。”

这个阴森可怕的联盟，竟然有着许多熟悉的面孔。清丽的女子，可爱的海豚……那些都是自己曾经的病人啊。人类破坏了地球，这时轮到它们来报复人类了。

公园发生大爆炸，洛克在关键时候出现，开车带着黑杰克逃离这个让人心乱的地方。

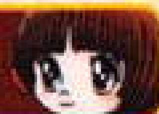
手术22

患者：间久部绿郎
难度：★★★★
病症：咬伤
手术要点：又是一场需要在汽车上做的惊心动魄的手术，同样有抖动的指令和会转向的指令。手术前期指令判定时间都较长，但后来会变短，要多注意患者体力。
迷你游戏：按照数字顺序输入指令，每次有5个指令，由于没有判定时间，所以只要记住了数字顺序就好。
最终处理：↘、↓

虽然之前也有过在行驶的车内做手术的经历，不过像今天这样被一大群怪物追着还是第一次。头脑一片混乱的黑杰克茫然地听着洛克嘴里说出的真相：“你要找的5个人里的第三个人，就是你的恩师——本间丈太郎。”



第六章 切开



不，这不可能。本间老师是第三个人？那个对我如此亲切的恩人，居然是第三个人。

任谁都无法接受的真相，黑杰克没有去回避，他来到本间老师的居所，决定弄清整个事件的真相。

本间仿佛已经早有心理准备，他告诉黑杰克，他确实是当年灾难的5个始作俑者之一，但是他的身体已经被某种毒物侵蚀，尽管黑杰克努力救治，还是没有能挽回本间的生命。本间告诉黑杰克，如果他想知道事件的真相，就去问他的父亲，因为黑杰克的父亲，正是5人中的第四人。

真实と遗志

来到父亲间影三居住的别墅，父亲也早有觉悟地等候多时了。

本间老师既然已经牺牲，那么表示黑杰克父亲也即将命不久远，他决定让黑杰克知道整个事件的真相。间影三慢慢道出20年前事件的经过：本间丈太郎20年前就在研究让人体产生变异的怪病，然而每个致力于弄清真相的人都会受到暗处强大势力的制裁，这个势力便是只手遮天的桧山集团。20年前，间影三、本间丈太郎、食饵军司以及伊武谷向桧山集团发起了挑战，潜入桧山的秘密基地并拿走了藏有"BIG X"的六个石膏像，因此触怒了桧山集团的最高首脑桧山文三。桧山文三一手策划了爆炸事件，并将四人妖魔化成爆炸事件的肇事者，妄图将他们从社会上抹消。黑杰克真正要面对的敌人，应该是桧山文三。

手术23

患者：本间丈太郎
难度：★★★★★★
病症：？？？？
手术要点：目前为止较难的手术，指令很多且间隔时间很短，还有患者的题力下降很快，要多加注意。
迷你游戏：仍然是按照图案提示在黄色区域内画线的，不过本次需要在限定时间内完成多个画线，第一次是2个，第二次是3个，第三次是4个，需要玩家即快又准地输入，进入迷你游戏前最好将患者体力保持在2/3以上。
最终处理：↘、→

手术24

患者：间影三
难度：★★★★★
病症：ギタラ毒
手术要点：这次手术中也会出现抖动的指令和会消失的指令，由于患者体力下降很快，输错2个以上就很容易导致手术失败，所以一定要谨慎。
迷你游戏：这个迷你游戏要在两个虚幻画面重合的瞬间点击，
最终处理：↘、↙

第七章 摘出



从七色侦探处得到BIG X和桧山文三的优秀，得知BIG X跟德国军队有着非常密切的关系。



手术25

患者：峠草平
难度：★★★★★
病症：ギタラ毒
手术要点：这个手术除了指令的判定速度较短以外没什么难点，注意患者体力即可。
迷你游戏：去除心脏肿疡，普通的点击一下，红色的点击五下。
最终处理：↙、→

往返与德国和日本的七色侦探事务所之间数次，得知战后德国迅速崛起的グロスイクス

跟桧山集团有着莫大的关系。而致力于研究炼金术以及超能力的草平的弟弟留下了一本至关重要的日记，里面记载了炼金术炼成的贤者之石可以让人类拥有超高的智慧以及生命的永生，グロスイクス的高层则很有可能拥有这种传说中的物质。他们想要利用这种技术，让最为骄傲的日尔曼民族变成世界上最强大的人群。在七色事务所和莲花处又进一步了解到贤者之石和间影三，七色告诉黑杰克，所谓的吸血鬼联盟，是以不可思议的力量阻止环境被破坏的谜之集团。英语中“Vampire”这个词，除了吸血鬼以外，还有“翼之亡灵”的意思。这个组织看起来是世界性的组织，但是成员构成和资金来源都还是不解之谜。他们通常打扮成怪物的样子四处妨碍桧山集团的肆意开发，并相信救世主迟早一天会来拯救伤痕累累的地球。并且莲花很有可能就是联盟的一员，在七色的建议下，黑杰克再次拜访莲花。

一旦莲花告知他吸血鬼联盟的内情，那么黑杰克也跟联盟脱离不了干系。不过黑杰克已经决意继承父亲的遗志和桧山文三对抗到底。莲花的盟友小山内桐人向黑杰克讲述了当日影三和桧山之间发生的事情，同时解释了联盟的起源。不过他暂时不能把更详细的情况解释给黑杰克，因为黑杰克和洛克之间的关系太过亲密，有可能将联盟的情况泄漏给洛克。



日本七色侦探所，七色向黑杰克说明了洛克的大量情况。尽管洛克在里世界做过不少算不得光彩的事情，但他也是与桧山集团为敌的人。既然是敌人的敌人，那何不化敌为友呢？

吸血鬼联盟中的突平，也就是黑杰克第一章中拯救的那个狼人，其实拥有变身为其他模样的能力。洛克利用该能力让突平变成桧山集团继承人隼人的样子，但是突平的能力有个弱点，就是变身持续时间不能太长，于是联盟中的激进派阿拉巴斯塔才让黑杰克为突平作了手术。手术完毕后，崇拜洛克邪气魅力的突平以隼人的样子混进桧山家，在暴露后背叛联盟成为洛克的手下。

ある病气

手术29

患者：手冢医师

难度：★★★★

病症：？？？？

手术要点：很轻松的一个手术，指令也较为简单。所以就多将注意放到这个手术的搞笑背景漫画上去吧。(ˆoˆ)

迷你游戏：根据蓝光点击圆点，这次蓝光的消失速度很快，所以一定要跟上速度。

最终处理：↓、→

残された羊皮纸

黑杰克来到德国向草平询问炼金术的相关消息，草平把含有重要情报的羊皮纸交给了他。拿到羊皮纸后交给七色研究，七色寻找的大学教授将纸上的文字翻译出来，不过意义并不明了。再次回到办公室，皮诺可告知有客人来访，原来又是那个“卖艺还债”的伴俊作。不过这次也许可以派上用场，黑杰克将羊皮纸递了过去。当然，伴俊作给的建议没有半点意义。

针

来到B县后遇到协助黑杰克调查的栏府警官，并再折返七色屋得到桧山集团的消息。栏府警官似乎对过去的事情非常之熟悉，他告诉黑杰克桧山集团在20年前因为当地的怪病而从C县迁徙到B县，包括黑杰克父亲在内的4个人打算告发桧山却反而遭到了桧山的算计，自己背上了骂名。但是桧山集团的发家又和军方有着莫大的关系，美国的总统候选人雷德诺夫对这其中经纬颇为了解。

手术26

患者：栏府警部

难度：★★★★

病症：ギタラ毒

手术要点：手术中的器具系操作很多，而且有很复杂，仍然建议装备“器具系辅助”，能增加指令判定范围。

迷你游戏：截住血管中的毒针，最好在其进入血管分支前将其截住，不然就很麻烦了。由于毒针流动速度很快，所以最好提前一点儿下手。

最终处理：↘、↙

来到美国，栏府警官告知黑杰克关于雷德的事迹，雷德的发迹也是从战后的制药行当开始的，几乎可以看成是桧山集团的美国版本，更为详细的情况栏府会接着调查。回到日本，七色告诉黑杰克一件非常有用的情报，那就是雷德的对立阵营曾发生过集体食物中毒事件。

再次来到C县调查的黑杰克得到本间老师留下的提示，如果不知道事情该如何发展的话，不如看看以前的手术。



（重复一遍对食饵的手术，不能携带道具。）

再次回顾一遍对食饵的手术后，黑杰克突然非常在意为什么食饵当时还持有瓦格纳的石膏像，石膏像里的东西明明被取走，为什么还要特地留下这个空的石膏呢？这么说来，本间老师的家中某处也应该可以找到这个东西。本间老师的孙女一时也找不到石膏像，不过她要求黑杰克将伊武谷的手术做到A级，这样可以得到某种提示。

回到诊所，调出伊武谷的病例并完成到A级，想起了当时给自己帮忙的奇利柯。他的依赖人也定然是ギドロン没错，不过为什么他不像杀食饵那样把伊武谷盐化杀死呢，这背后一定有着什么理由，而这理由十有八九就是因为伊武谷的瓦格纳像了。伊武谷的石膏像和食饵以及父亲的不同，他的石膏像并不是空的，由于这个原因ギドロン不杀伊武谷。派奇利柯前去的目的，可能并不是要给伊武谷执行安乐死，而是想用药物问出石膏像的所在。不过后来医院为什么会爆炸？这也是不好解释的事情。

然后就是本间老师的石膏像了，再次来到本间家，本间泉已经找到了石膏像，幸好没有落入洛克的手中。石膏像内的留言告诉黑杰克这个石膏像内已经没有关键物品，而之前吸血鬼病的发生，也正是石膏像里的物质流入地下水所致。这种物质不光引起吸血鬼病，它就像普罗米修斯带来的火种一样，根据使用方法的不同掌握人们的生死。这样就可以解释为什么伊武谷要把石像交给黑杰克了——把他错认成了间影三。

下面要求在本间老师的手术中打出20连击，得到关于超声波的线索后前往美国找到栏府警官。在沙漠中遇到三个一寸法师般的微小人类，三人之中的姐姐受到人虫的袭击必须用手术。

手术28

患者：アゲハ
难度：★★★★★
病症：创伤
手术要点：由于患者体型较小，所以连输入的指令也变得很小，虽然都是些基础系的指令，但是由于实在太小所以很容易判断错误，所以要多加小心。
迷你游戏：在六个小画面找出画有杀人蜂的画面，由于这次数量是不定的，所以一定要看清楚找完没有。
最终处理：↙、→

手术完毕，三人告诉黑杰克他们也是吸血鬼同盟的成员，由于ギドロン的实验导致身体微小化。ギドロン想依靠生物技术支配地球，人虫正是他研究出来的可怕的生物武器。而ギドロン的基地，就在这个沙漠的深处，他们相信黑杰克拥有拯救地球的能力，不过必须先找到同伴。

这时可以去将阿童木的手术做到A级，这样阿童木会解析羊皮纸。羊皮纸的年代是13世纪，然后那个时候的医学还没有血液循环的概念，但是墨水的年代是20世纪，也就是说，这份羊皮纸上记载的并非古老的炼金术，而是现代人伪造的赝品。而这个羊皮纸毕竟只是整体的一部分，实际上，纸上描绘的血管并非人的血管，而是神的血管。在中世纪，人类把神视为世界的一体，神的肉是大地，血管是河流，那么羊皮纸实际上是一张世界地图，纸上所写的一些内脏也应该是表示某些特殊地点。那么所谓“神的肺”和“神的心脏”都应该是至关重要的东西，还是要去问草平。

出门到七色侦探所探听草平的消息，回到诊所，草平约黑杰克在涩谷见面。凭着记忆，草平无法画出完整的地图，而记载了详细情报

的笔记本却被奇利柯给夺走了。

99%の水

奇利柯的妹妹百合登门拜访，告诉他奇利柯在无人岛感染了传染病，生命垂危，让黑杰克立刻去救。

手术30

患者：奇利柯
难度：★★★★★★
病症：风土病
手术要点：本作中最难的手术，手术部分要尽量保证指令输入的正确性，只有这样才能为后面的迷你游戏保存足够的体力，实在不行记得加血，最好能将体力保持在4/5以上。
迷你游戏：需要使用吸管将溢出的水吸收，由于出水的速度非常快，而且点击吸水很难，所以这个迷你游戏绝对是本作中最难的。要注意的是吸水的时候一定要准确点击吸管头部，这样才能将水大量吸入。还有就是不要吸完一块再去吸另一块，这样最后会来不及处理。
最终处理：↘、↙

救活了奇利柯，拿到了他偷走的笔记，黑杰克带回让阿童木进行研究。果然羊皮纸的全部就是世界的地图，结合羊皮纸上字以及地图上静脉、动脉以及内脏所表示的位置，可以知道BIG X的动向。

第三帝国在二战后投降，携带藏有BIG X的石膏像按照地图上的路线逃往日本。而在这个路线的第一站，就是俄罗斯。



BIG X

往返俄罗斯和日本不断获得情报，然后发生朝云明的手术剧情，将他救活后他告诉黑杰克，他的祖父参与了BIG X的开发。这种病原不怕任何电磁、高温等破坏型反应，并且一旦进入人体，就能发生各种激烈的变化。目前要调查西伯利亚的秘密基地，必须让奇利柯手术的前半部分全部形成连击。

手术27

患者：ビッグX
难度：★★★★★
病症：裂伤治疗
手术要点：由于患者体型较大，所以指令大多是重复大量出现，而且，还有伴有抖动的指令出现，要多注意。
迷你游戏：伤口缝合，速度不能太快，否则患者会因为疼痛而晃动导致缝合失败，而且缝合前患者体力最好保持在一半以上。
最终处理：↓、→

练成者

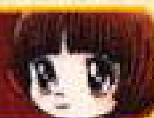
终于可以调查秘密基地了，桧山隼人的出现让黑杰克惊异不已。这一切的主使者都是利用天降陨石的神奇力量而转生多次的俄罗斯妖僧，而隼人是他现在的形态。隼人要利用黑杰克练成者的力量完成他的野望，不过吸血鬼联盟成员的及时出现赶跑了隼人，联盟成员波罗罗却病发倒下。

手术31

患者：ボロロ
难度：★★★★★★
病症：重度疲劳
手术要点：开始时还是较为正常的指令，不过到了手术中后期，指令就会全部变小，而且患者的体力消耗很快，多谨慎一些为好。
迷你游戏：同样是安置数字顺序依次处理指令的迷你游戏，不过指令都变得很小了，而且数字号码还会移动位置，所以一定要多加注意。
最终处理：↓、→

虽然吸血鬼联盟暂时胜利了，不过奸诈的对方却告诉黑杰克："回去看看你家的那个小丫头吧。"

第八章 アニマ・ムンディ



担心皮诺可的黑杰克匆忙赶回诊所，但是为时已晚，只有按照对方的意思前去美国才能救回她。

来到美国，黑杰克不顾栏府警官的劝阻以及吸血鬼同盟的好意，决定只带着伴俊作前往ギドロン的要塞。要塞的内部如同宇宙基地，这里已经不能算作人类的世界了。隼人按照约定，让黑杰克见到了被五花大绑的皮诺可，但恶毒的他给皮诺可下了病毒，作为黑杰克是否有练成者资格的测试。

手术32

患者：皮诺可
难度：★★★★★★
病症：ドルベスチン
手术要点：虽然手术难度显示为6★，但实际上很简单，指令判定时间也很长。
迷你游戏：在血液中截取毒液，相较于之前的毒针，毒液的流动速度慢多了，但是一次出现两个还是很考验技术的，一共有六个，失误一次都需要重新开始。
最终处理：↘、↙

黑杰克确实拥有练成者的资格，此时隼人却又道出一个惊人的秘密，那就是黑杰克在20年前被炸得支离破碎仍然得以复生，并非因为本间丈太郎高明的医术。而是本间将石膏像里的病原体大量注射给了他，而导致他的身体吸血鬼化。普通人被注射本来就此死去的烈性病原，却恰好和黑杰克身体的重伤相杀，让他康复了过来，并成为拥有练成者资格的人。

奇迹の腕

隼人继续说道，病原投放到不同的生物上会产生不同的变异，这种变异结果是完全发散的。有的人产生有害变异死去，而有的人却因此变得更加不平凡，隼人正是把人类当成他试验用的小白鼠。而他的试验也终于成功了，黑杰克身上产生的变异正是他最期望看到的，现在他就要从黑杰克身上采出最佳变异结果的病原。

手术33

患者：黑杰克
难度：★★★★★★
病症：自己开腹
手术要点：这个手术时黑杰克对着镜子给自己做的手术，所以所有的指令都是相反的。
迷你游戏：同样是当两个模糊的画面重合时点击，但是这次的画面重合时间相当短，很难把握，所以之前最好多预留些体力。
最终处理：↓、↘

黑杰克给自己动完手术，却表明没有任何的变异病原存在，就在隼人懊恼之际，雷德出现让一切又发生了剧变。原来之前的推断是错误的，雷德才是真正的俄罗斯妖僧，隼人只是他身体的一部分。

洛克此时出现解决了雷德的疑惑，当时确实病原有被放进黑杰克的身体。不过在后来的一次手术中，黑杰克自身又把病原作为异物而从肉体分离了出来。而这些变异过后的强大病原，处于洛克的掌握之中，洛克道出自己就是伊武谷儿子的身分，并表示自己才会变得最为强大！

妖僧被洛克杀死了，原以为一切都应该回归和平，ギドロン的首领奥贝隆出现了。

来るべき世界

奥贝隆直接吸收了变异病原，所谓天降陨石其实是火鸟之血，鸟类才是这个星球真正的统治者。奥贝隆利用人类的欲望作为棋子，轻松地将各种变异病原集合并加以吸收，它要以自己的力量，从哺乳类动物的手中夺回星球，再现鸟类王朝的辉煌。

手术34

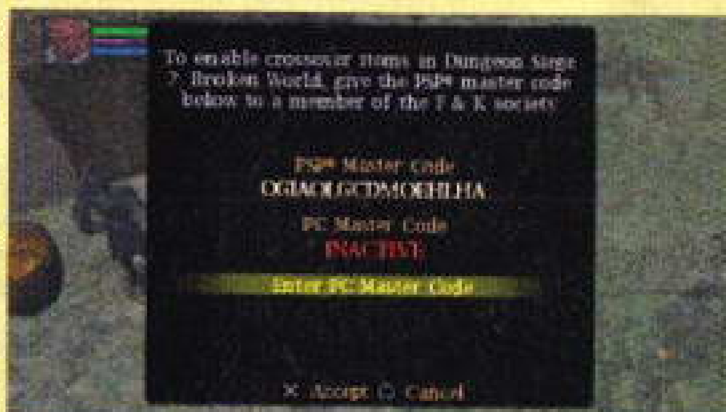
患者：ドルベスチンZ
难度：★★★★★★
病症：－
手术要点：作为游戏的最后一个手术，这个手术将之前的所有难点都统合了起来，包括有抖动的指令、变小的指令等，但是对玩家来说这应该都不算什么了。
迷你游戏：需要先找出有抗体的培养皿，再在显微镜下找到抗体，之后需要点击帮助其分裂，主要当其呈红色是点击，呈紫色时点击会破坏它，当数量增加到一定程度后便可以通过。
最终处理：→、↙

奥贝隆妄图变为宇宙究级生命体的计划破产了，它不是火鸟，真正的火鸟美丽而仁慈。不过这个世界不管诞生自什么，人类终要以自己的方式活下去……

DUNGEON SIEGE
THRONE OF AGONY

PSP **地牢围攻 痛苦王座**
Dungeon Siege: Throne of Agony
◆Take-Two Interactive◆A·RPG◆2006年10月30日◆美版
◆1～2人◆448KB◆39.99美元
◆无对应周边◆推荐玩家年龄：13岁以上

经典的暴雪游戏《暗黑破坏神2》为游戏开发者们证明了一件事——想赚钱，便来做A·RPG。于是众多的开发商们纷纷开始把已经做到一半的游戏重新设计，加上更多的动作成分，或者是角色扮演成分，一夜之间动作角色扮演便似要将传统RPG取代一般。"大菠萝"众多的跟风者并不算少，不过因为"参照物"太高的关系，我们并没有看到几个真正令玩家满意的游戏。其中惟一能与《暗黑破坏神2》相提并论的，就是这个《地牢围攻》了。喜欢电脑游戏的玩家应该都知道，"《地牢围攻》系列"一直都是微软招牌的电脑RPG作品。难道微软能容忍自家的招牌游戏出现在竞争对手的主机上吗？其实这款PSP版《地牢围攻 痛苦王座》是由游戏的原开发商Gas Powered Games授权2K Games开发并负责发行的，真正制作游戏的是2K Games旗下的Supervillain工作室。所以本作不能算是"《地牢围攻》系列"的正统作品，而是基于系列开发的一款全新的外传性质作品，微软想抗议也没办法。



《地牢围攻 痛苦王座》是一款正统的美式A·RPG。一开始玩家要从三名角色中选出一人进行游戏，他们不仅职业不同、战斗风格各异，故事发展也各不相同。借助PSP强大的硬件机能，游戏在画面表现上十分出色，战斗过程中不仅可以同屏显示8名敌人，而且角色在施展技能时各种特效也都能很好地展现出来。特别是游戏支持玩家通过PSP无线网络连线合作过关，这是本作最大的游戏卖点。而且本作还可以跟已经发售的电脑游戏《地牢围攻2 破碎世界》联动，通过输入密码的方式获得装备。看到游戏实际画面的时候，有不少人不禁想到了之前Sony自家开发的PSP游戏《未名传奇》，相比之下本作无论在画面还是系统上都更胜一筹，可谓目前PSP上最好的美式A·RPG。很多人对本作评价是"掌机上的《WOW》"，喜欢这类型游戏的玩家可不要错过哦。

游戏操作

×	普通攻击
□	功能键（捡东西，开箱子，切换地图，与NPC对话等）
○	技能键，内容需自己设定
△	技能键，内容需自己设定
R	和○，△，□还有×组合，同样是技能键，内容需自己设定
L	使用补血剂
←	主、副武器切换
→	调出使用物品菜单
↑	地图切换，大地图上为显示全局地图
↓	法师专用，切换技能属性
滑杆	移动
START	系统选项
SELECT	人物属性



属性说明

名词	说明
Level	人物等级
Experience	经验值
Class	职业
Strength	力量，增加格斗攻击力，携带量和防御值
Agility	敏捷，增加防御，躲避攻击和攻击范围
Stamina	毅力，增加最大生命值和生命值法力的恢复速度
WillPower	意志力，增加最大魔法值，魔法攻击力和对火系、冰系、闪电魔法的防御
Luck	幸运值，增加防御值，会心一击率和发现金钱、魔法道具的几率
Health	生命值，生命力为0时，角色死亡。最大生命值点数会随着人物等级的增加而增加。回复生命力的方法有休息、使用道具和使用相关魔法。
Mana	魔法值，每次使用任何魔法都会消耗魔法点。回复魔法值的方法有休息、使用道具和使用相关魔法。
Armor	装甲

名词	说明
Defense	防御力
Shield Block	盾防御率
Parry	武器招架率
Dodge	躲避率
Weapon Dmg	武器攻击力
Bonus Dmg	额外攻击力
Attack Speed	攻击速度
Dmg Per Second	每秒伤害值
To Hit	攻击命中率
Critical Hit	会心一击率
Ability Crit	技能会心一击率
Melee Attack Power	格斗攻击力
Ranged Attack Power	范围攻击力
Magic Attack Power	魔法攻击力
Resist Arcane	神秘魔法抗性
Resist Light	闪电魔法抗性
Resist Fire	火系魔法抗性
Resist Frost	冰系魔法抗性
Resist Death	死亡魔法抗性

职业说明



本作一共有3个角色，每个角色代表了一种职业，每个职业到30级后可以转职为英雄职业，60级后可以转职为传奇职业。技能分为被动技（Passive，升级后提升角色各种能力）、主动技（用○，△，R+○、△、□、×组合使用）和终结技（Finish，刺客专用，需要累积Combo点数后才能发动），每种技能最大可以升到20级，以下为各职业的技能介绍。



战斗法师（Allister The Battle Mage）

游戏中法师不同的属性按↓来切换，不同属性发出的魔法不同。



技能原名	名称	效果
Fire Mastery	火焰掌握（被动技）	开启Fire mode，可以使用火属性魔法，提升所有火属性魔法伤害值。
Spell Blast	爆裂术	用魔法球攻击。
Spell Armor	装甲术	暂时增加装甲值、魔法抗性和魔法攻击力。
Brilliance	光辉智慧（被动技）	增加最大魔法值。
Spell Cone	锥火术	向前喷出锥状的魔法，可以攻击大范围的敌人。
Staff Mastery	法杖掌握（被动技）	增加法杖类武器的攻击力。
Imbue Weapon	浸透武器	在武器上面暂时附加上属性伤害。
Frost Mastery	冰冻掌握（被动技）	开启Frost mode，可以使用冰属性魔法，提升所有冰属性魔法伤害值。
Arcane Renewal	神秘复兴（被动技）	增加魔法回复速度。
Spell Bolt	闪电术	像弓箭一样射出魔法。

技能原名	名称	效果
Devastating Blast	毁灭冲击（被动技）	增加会心一击的伤害值。
Spell Ray	光束术	射出光束攻击敌人，速度极快而且准确，能对单体敌人造成巨大的伤害。
Lightning Mastery	闪电掌握（被动技）	开启 Lightning mode，可以使用闪电属性魔法，提升所有闪电属性魔法伤害值。
Aspect of the Master	大师外表（被动技）	根据已经开启了的属性给予不同的加成，Fire Mode 增加攻击力，Frost mode 是增加装甲值。
Spell Nova	新星术	在身边释放环型魔法波。
Summon Minion	召唤仆从	召唤魔法仆从一起战斗，随技能等级的提升增加其装甲值和攻击力。



黑魔导士（Vile Wizard）

使用死亡魔法



技能原名	名称	效果
Death Mastery	死亡掌握（被动技）	开启 Death mode，可以使用死亡属性魔法，提升所有死亡属性魔法伤害值。
Acid Cloud	酸云	召唤酸云慢慢腐蚀敌人的生命值，随技能等级提升酸云的存在时间变长。
Animate Dead	鼓舞亡灵（被动技）	用死亡魔法消灭敌人时，有 10% 的几率将其转化为我方的骷髅战士，随技能等级提升增加其装甲值跟攻击力。
Vile Curse	邪恶诅咒	诅咒敌人降低其攻击命中率。
Crippling Aura	极限辐射（被动技）	让周围敌人所有属性魔法抗性下降。
Detonate Corpse	引爆尸体	引爆周围的尸体来对敌人造成伤害，随技能等级提升扩大爆炸范围。



白魔导士（White Wizard）

使用神秘魔法



技能原名	名称	效果
Arcane Mastery	神秘掌握（被动技）	开启 Arcane mode，可以使用神秘属性魔法，提升所有神秘属性魔法伤害值。
Repulse	驱散	开启护身魔法，可以震退敌人 且降低其移动速度。
Guardian Aura	守护气味（被动技）	直接抵消周围盟友受到的伤害值。
Spirit Shield	灵魂护盾（被动技）	提升最大魔法值、装甲值、防御值。
Release Spirit	灵魂解放	升华尸体的灵魂转化成自己的生命值和魔法值。
Sanctuary	圣殿	开启天堂之门，从中降下巨大的光束攻击范围内所有敌人，随技能等级提升而增加攻击范围。



死灵巫师（Lich）

由黑魔导士（Vile Wizard）转职而来



技能原名	名称	效果
Mark of Damnation	诅咒痕迹（被动技）	生命值降低，魔法值上升。
Dark Mantle	黑暗斗篷（被动技）	增加 Block、Dodge、Parry 三种躲避率。
Destroy All	毁灭一切	巨大的爆炸，攻击所有敌人，消耗大量魔法值。




死灵骑士（Death Knight）

由黑魔导士（Vile Wizard）转职而来

技能原名	名称	效果
Mark of Damnation	诅咒痕迹（被动技）	生命值降低，魔法值上升。
Dark Mantle	黑暗斗篷（被动技）	增加 Block、Dodge、Parry 三种躲避率。
Destroy All	毁灭一切	巨大的爆炸，攻击所有敌人，消耗大量魔法值。




圣导师（Archmage）

由白魔导士（White Wizard）转职而来

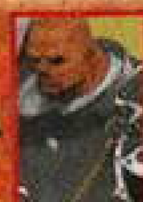
技能原名	名称	效果
Mark of Wisdom	智慧痕迹（被动技）	攻击带有神秘属性魔法，并增加魔法值回复速度。
Arcane Secret	奥术之秘（被动技）	减少所有技能所需的魔法值。
Supreme Spellcasting	终极符咒	暂时提升魔法威力，增加会心一击率和伤害值。




圣骑士（Arcane Champion）

由白魔导士（White Wizard）转职而来

技能原名	名称	效果
Mark of Discipline	戒律痕迹（被动技）	随技能提高增加各属性值。
Light of Faith	信仰之光（被动技）	提升周围盟友的武器伤害值。
Supreme Strength	终极力量	暂时提升攻击力，增加会心一击率和伤害值。

军阀（Mogrim The Warlord）

技能原名	名称	效果
Survival	生存（被动技）	增加捡取的金钱量跟得到魔法装备的几率，增加回复生命值的速度。
Cleaving Attack	劈裂攻击	攻击一定弧度范围内的敌人，随技能等级提升而增加伤害值和攻击范围。
War Cry	战吼	暂时增加邻近的盟友最大生命值跟伤害值。
Fortitude	坚韧（被动技）	增加最大生命值。
Slam Attack	猛烈攻击	猛震地面对周围敌人造成伤害并使之暂时晕眩。
Weapon Mastery	武器掌握（被动技）	增加近战武器的伤害值。
Leap Attack	跳跃攻击	跳至空中给予敌人重打击，并使之暂时晕眩。
Battle hardened	坚守战斗（被动技）	增加装甲值。
Deadly Strike	致命撞击（被动技）	增加会心一击率跟伤害值。
Rune of Restoration	回复咒语	召唤一个魔法咒语，在一定时间内逐渐回复周围盟友的生命值和魔法值。
Dual Wield	二刀流（被动技）	可以左右手分别持武器攻击并增加攻击力。
Glyph of Binding	束缚之涡	暂时降低一名敌人的移动速度。
Ranged Mastery	射击掌握（被动技）	增加远距离攻击武器的伤害值。
Penetrate	穿透（被动技）	让远距离攻击有一定几率一次穿透数名敌人。
Rune of Resilience	弹力咒语	召唤一个魔法咒语，在一定时间内提升周围盟友的装甲值和防御力。
Sense Magic	魔法感应（被动技）	增加对神秘与死亡魔法的抗性，并提高得到魔法装备的几率。




狂战士（Berserker）

重视攻击的职业

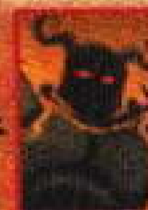
技能原名	名称	效果
Berserker Rage	狂战士之怒（被动技）	将自身受到的伤害值的一部份转换成为回复魔法值。
Taunting Shout	嘲弄呼喊	挑衅敌人使其主动攻击你，但是降低所造成的伤害。
Battle Frenzy	狂暴战斗（被动技）	使出会心一击，并暂时提升自己的力量与攻击速度。
Sweeping Attack	扫荡攻击	震飞敌人，并附带晕眩效果。
Bloodlust	杀戮欲望（被动技）	增加会心一击的几率与伤害值。
Blade Storm	剑刃风暴	召唤飞剑护体，并提升自己躲避率（Dodge）与武器招架率（Parry）。




咒语大师（Rune Master）

重视魔法的职业

技能原名	名称	效果
Imbued Attacks	浸透攻击（被动技）	攻击附加神秘属性魔法伤害。
Demoralizing Shout	泄气呼喊	对敌人发出令其泄气的呼喊，降低敌人所有的属性魔法抗性。
Ancient Knowledge	远古知识（被动技）	增加魔法值与魔法伤害值。
Rune of Restraint	抑制咒语	召唤一个魔法咒语，在一定时间内降低周围敌人的移动速度和攻击速度。
Focused Power	聚焦力量（被动技）	增加魔法攻击的命中率与会心一击率。
Glyph of Judgement	审判之涡	召唤火焰燃烧敌人，给予火系属性魔法伤害。

愤怒战士（Battle rager）

由狂战士（Berserker）转职而来

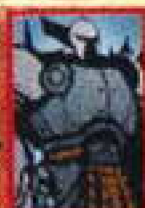
技能原名	名称	效果
Retaliation	复仇（被动技）	提升敏捷（Agility），且受到敌人近身攻击时有一定几率进行反击。
Unstable Mind	不安情绪（被动技）	降低装甲值和防御值，提升命中率、攻击力和会心一击率。
Mindless Slaughter	盲目屠杀	进入屠杀模式，攻击范围变成圆周，且大幅增加躲避率、移动速度与伤害等能力。




杀手（Slayer）

由狂战士（Berserker）转职而来

技能原名	名称	效果
Sunder	切割（被动技）	提升力量，并且攻击时有一定几率造成敌人装甲值与攻击力下降。
Ignore Pain	忽视痛苦（被动技）	抵消一定程度受到的伤害。
Crushing Blow	决定一击	全力一击，震飞敌人且使其晕眩。

泰坦巨人（Titan）

由咒语大师（Rune Master）转职而来

技能原名	名称	效果
Epic Warfare	史诗战争（被动技）	使攻击有一定几率产生爆炸对周围敌人造成伤害。
Massive Frame	魁梧身躯（被动技）	增加最大生命值与携带物品的容量。
Tremor Shout	颤栗呼喊	对敌人发出足以撼动大地的吼叫，震飞敌人并降低敌人的移动速度。




咒语领主（Rune Lord）

由咒语大师（Rune Master）转职而来

技能原名	名称	效果
Eternal Wisdom	永恒智慧（被动技）	增加所获得的经验值。
Blessing of the Ancients	远古祝福（被动技）	提升周围盟友的所有能力。
Invoke Ancestors	先祖附体	暂时提升技能的会心一击率并提升全部的属性魔法抗性，随技能等级上升延长持续时间。




影子刺客（Serin The Shadow Stalker）

有专用的终结技（Finish），需要累积Combo点数后才能发动。

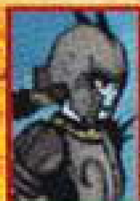
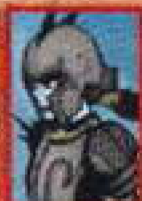
技能原名	名称	效果
Dual Wield	二刀流（被动技）	可以左右手分别持武器攻击并增加攻击力。
Blink Attack	闪光攻击	瞬移到敌人身旁给予出其不意的一击。
Rapid Strike	高速打击（终结技）	给予敌人伤害，并暂时提升攻击速度跟持续时间。
Evasion	逃避（被动技）	提升躲避率（Dodge）与武器招架率（Parry）。
Crippling Blow	断裂打击	给予敌人伤害的同时降低其移动速度跟攻击速度。
Disorienting Strike	迷惑打击（被动技）	会心一击的同时有一定几率可以得到额外的 Combo 集气。
Fleet of foot	足行（被动技）	提升角色移动速度。
Forceful Strike	强力打击（终结技）	给予敌人伤害的同时追加震飞的效果。
Mortal Wound	致命创伤（被动技）	增加会心一击的伤害值。
Bleed	放血（被动技）	会心一击的同时对敌人造成持续性的流血伤害。
Death Trance	死亡恍惚	暂时增加自身的移动速度跟攻击速度，同时降低敌人的速度。
Biting Arrow	刺痛之箭（被动技）	增加远距离攻击武器的伤害值。
Elemental Rage	元素之怒	在武器上面附加属性伤害并提升攻击速度，随技能等级的提升持续时间变长。
Alacrity	敏捷（被动技）	增加角色攻击速度。
Stunfire Trap	晕眩陷阱	放置陷阱降低敌人的属性魔法抗性。
Counter Attack	反击（被动技）	增加角色的幸运值(Luck)并有一定几率反击敌人的近身攻击。




游侠（Ranger）

新技能以弓箭和陷阱为主，拥有很强的野外生存技能。

技能原名	名称	效果
Thunderous Shot	雷电射击（终结技）	附带100%的穿透（Pierce）效果，配合远距离攻击使用。
Knockback	震退（被动技）	弓箭射击可以震退敌人从而拉开距离，随技能等级上升会增加会心一击率，震退发动的几率与震退敌人的距离。
Stickybomb Trap	粘性炸弹陷阱	利用粘性炸弹牵制敌人的行动，降低其移动速度。
Improved Accuracy	改良精确瞄准（被动技）	增加弓箭的命中率。
Zzap Trap	闪电陷阱	陷阱爆炸后发射闪电给予敌人闪电魔法伤害，随技能等级上升增加闪电数量。
Wildshroud	野性屏障（被动技）	增加对属性魔法的抗性。

剑师（Blademaster）

追求剑术的极至，单挑的时候没有对手。

技能原名	名称	效果
Whirling Strike	旋转打击（终结技）	旋转攻击周围的敌人，随技能等级提升增加伤害量和攻击范围。
Blade Mastery	剑术掌握（被动技）	提升近战攻击的伤害值。
Battle Trance	战斗恍惚	精神进入战斗状态，在这个状态下只要打出会心一击必定能得到Combo集气。
Combat Endurance	耐久格斗（被动技）	增加力量（Strength）和耐力（Stamina）。
Shadow Trance	暗影恍惚	精神进入暗影状态，在这个状态下会心一击率大幅上升，但是相对的装甲值会下降。
Delect Blow	推举防御（被动技）	提升盾牌的格挡率（Block）。




狙击手（Sniper）

由游侠（Ranger）转职而来

技能原名	名称	效果
Homing Arrow	导引箭（被动技）	射出去的弓箭会自动导引向敌人的方位。
Shadowshroud	暗影屏障（被动技）	增加对神秘与死亡属性魔法的抗性。
Slay Foe	杀敌	射出黑色冒烟的弓箭，此弓箭能够自动导引敌人的方位且会心一击。




女猎人（Huntress）

由游侠（Ranger）转职而来

技能原名	名称	效果
Fanatical	狂热（被动技）	减少所有技能所需的魔法值。
Ironshroud	钢铁屏障（被动技）	增加自己的装甲值和防御值。
Syphon Trap	虹吸陷阱	制造一个异空间的陷阱对敌人造成神秘属性魔法伤害，并且可以将部分敌人的伤害转换成自己的生命值与魔法值。




忍者（Ninja）

由剑师（Blademaster）转职而来

技能原名	名称	效果
Place Caltrop	放置蒺藜	在地上放置忍者的传统陷阱蒺藜，踩上的敌人移动速度会变慢。
Cleaving Strike	劈裂斩（被动技）	忍者力量与技术的合一，近战攻击有一定几率劈裂敌人造成额外的伤害。
Dance of a Hundred Blades	百刃剑舞	往周围射出大量手里剑攻击所有的敌人，具有会心一击的特性。



冷酷刺客 (Blood assassin)

由剑师（Blademaster）转职而来



技能原名	名称	效果
Blood Thirst	血之渴望（被动技）	每次杀死一个敌人后，攻击速度、装甲值、防御值短时间内增加。
Battle Fury	战斗狂怒（被动技）	增加攻击速度，抵消部份伤害。
Blood Trance	血腥恍惚	精神进入恍惚状态，在这个状态下会心一击率上升，且攻击时附带可以吸收敌人生命值的特性。

信徒说明



信徒（Follower）是跟随主角的助手，可以帮助你攻击敌人、回复和提高自身的防御力攻击力等，一开始每个职业有两名信徒可以选择。随着游戏的进行，你还可以招聘到新的信徒，他们也是可以升级的，但是要回到Seaheaven村庄中跟Taclin（头上有本书的那人）对话才可以升级技能。信徒死了的话可以用复活药（Ankh）复活，或者回到Seaheaven村庄中和Abbot Farns（头上有药瓶的那人）对话，选择Revive Follower复活。

Allister初期自带信徒



Stone Golem 石头人

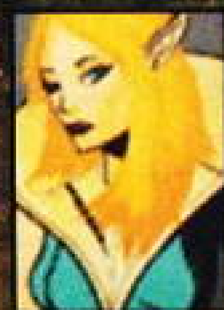
被动技可以增加生命值和防御力。

Lap Dragon 小龙

被动技可以增加魔法值。



Mogrim初期自带信徒



Shaelyn 精灵族

被动技可以增加所获得的经验值，使用冰系魔法。

Fire Elemental 火元素

被动技可以增加防御力，使用火系魔法。



Serin初期自带信徒



Hooded Archer 射手

被动技可以增加攻击力和攻击范围。

War Hawk 战鹰

被动技可以增加会心一击率。



后期加入的信徒



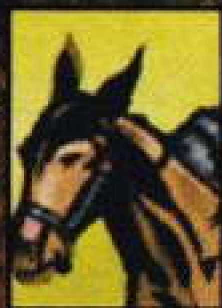
Taar 森林女神

使用自然魔法，可以让主角回复速度加快，各方面能力比较平均。

Princess Evangeline 公主

能给主角增加攻击力，Shield of Fate这个技能一定要加满，可以给你加防御力和各种属性魔法抗性，但是她本身攻击力低又爱冲上去杀敌，经常送死。





Ol'bessie 一只骡子

能增加主角的金钱和魔法道具获得率，Saddle Bags这个技能一定要加满，可以让你增加20格最大携带量（但不能超过人物的最大上限60），其他技能就没什么用了。

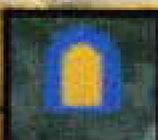
Osis 野蛮人

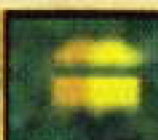
最后才加入的信徒也是最好用信徒，能增加主角的命中率，Force of will这个技能一定要加满，再加上他是攻击最高的信徒，战斗方面也可以独挡一面。

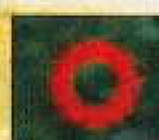


地图说明

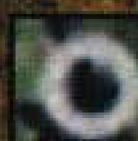

主角


敌人


宝箱


出口和入口

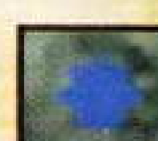
Health Bush调查可得补血药


信徒


道具


NPC位置




Mana Bush调查可得魔法药

任务流程



游戏很简单，只要按着任务提示去做就可以了。任务类似《WOW》，每个任务前面都有数字，表示这个任务适合几级来做。需要接任务的对象头上都有一个感叹号，很好认。接了任务之后会有提示“You received a new Quest”，对方头上会变成黄色的问号。每个任务有几个要完成的条件，每完成一个条件的时候会有提示“Your Quests log have been updated”。完成任务后回去回覆时会提示“You completed a Quest”，对方头上的问号变成灰色。任务名称为绿色表示以你现在的等级为简单，黄色为一般，红色为难。可以几个任务一起接，任务先后顺序不固定。武器也类似《WOW》，按等级由高到低分为橙色→紫色→蓝色→绿色→白色。通关后会多出一个精英模式（Elite mode）。每名角色的故事背景不相同，但是流程是一样的。下文以战士来进行功略。

“第三个纪元创始人准备开创第二个世界的时候，不像第一个世界那样，没有任何警示。当它建成时，没有经历宏大的战争，这片土地就彻底荒废了。当原先的世界毁灭时，我正在南方并且目睹了这一切。不知道为什么，从那时开始我身上的符咒开始指引我前去北方。一直向北，我不知道在那片破碎的大地上有什么在等着我，只是有一种奇怪的感觉，这种感觉时时牵引着我。在乘船回家的途中，我们遇到了风暴，船沉了，随行的同伴也都失去了联系……”

——Mogrim

ACT I The Broken Lands

01 Out of the Frying Pan...

我们的主角刚从沉船事故中逃生，除了跟在你身边的使徒，还有一个同伴Brook外，一船的人都不见了。看样子Brook也快不行了，先听听他有什么遗言。原来他要你去附近的村子里通知村民，因为兽人来袭了。Brook说完脖子一歪就挂了。你要先杀光林子里的兽人（Beastmen），干掉它们的BOSS，然后出林子往西北方，来到村庄Seahaven，跟村里人对话，轻松完成第一个任务。

02 Healing the Forest

在村庄Seahaven的南部，乘缆车过去找到一个女人——森林女神Taar，原来她的树枯死了，要你帮忙救活它。好吧，英雄救美义不容辞，带上她给你的瓶子去Shine of Life。就在你出Seahaven的北方，可以看到一个光环的祭坛Shine of Life，站在上面使用瓶子装满圣水。回来和Taar对话，救活了树木。完成后Taar为了报答你决定以身相许，啊不对，是加入你的队伍……

03 Feeding The Village

Seahaven村里找Hendrick，他会给你这个收

集任务。出去后在西北方烧焦的村落（Scorched Hamlet），从箱子里收集板条箱（Crates），一共有6个，全部收集完后就可以回来和hendrick交差啦。



05 Big Game Hunter

在Seahaven的入口有位女兵姐姐Arena，她说在村子附近出现了许多怪物Raptors。姐姐别怕，我来保护你。去在东南的怪物老巢（A Raptor's Nest），这里要杀死一定数量的怪物，具体数量可以查看任务日志，出现"Your Quests log have been updated"的提示才算完成，然后回去跟Arena交差。

07 Tracking The Hunters

再和Hendrick对话，他告诉你有几个村民失踪了，要你去帮忙寻找。出城后往东走到海边，看到遍地的尸体，调查后回村跟他报告情况。



06 Lost Settlers

这个任务要先完成任务7才可以做。把发现尸体的事告诉Hendrick，似乎还有几个幸存者，赶紧去找他们吧。对话后出城去The Weeping Forest，在那里找到两个失踪的村民，使用Hendrick给你的水晶（Portal Gem），咻的一声瞬间移动回村了。

10 Sin of Pride

发现事件的真凶，当然还是由我们的主角上啦。跟Hendrick接了任务之后，先和卖药的Abbot Farns对话后，出城往北走，从山洞Crater Rim进去，再进入Windstone Abbey。先在一层西侧干掉Gorvinus，再进入第二层Defiled Sanctuary，在一个祭坛消灭4个15级的巫师Necromancer，全灭后回去跟Hendrick交差。



12 Ruined Village

在Seahaven里和Hendrick对话后，出城去东北方原来有人把守的地方，现在可以通过了。Brain会给你一个任务，去Farstead Ruins杀怪，出现"Your Quests log have been updated"的提示才算完成，回去和Brain对话，他会给你一件不错的装备。

15 Shrine of Nature

完成任务12后和Brain对话，去地图北方的Mysterious Catacombs，进去找到一处地图标有缺口的地方打碎墙壁取得水晶碎片（Agallan Crystal Fragment）后出来，去那个没有光辉的祭坛（Shrine of Nature）使用水晶碎片激活祭坛，然后使用Brain给你的瓶子（Empty Canteen），再去Deepwood Forest，在那里找那些烧的发黑的树，使用装了圣水的瓶子使其复活，一共4个，完成以后回去和Brain汇报，完成任务。



14 Stormhaven

在Brain所在的位置东北的Stormhaven，进去杀怪，直到提示出现才表示任务完成，回去和Brain交差。

19 Dark Haven

和Brain说话后，去西北方的Stonemaw Chasm，又是杀怪任务，直到提示出现才表示任务完成，回去和Brain交差。

23 Path through Darkness

Brain交给你的最后一个任务，去北方的Corrupted Forest。通过之后出来找到Black Tree的入口，进入后找到黑暗德鲁伊（Black Druid），杀死他有好装备。再往前走会看到要找的女人——

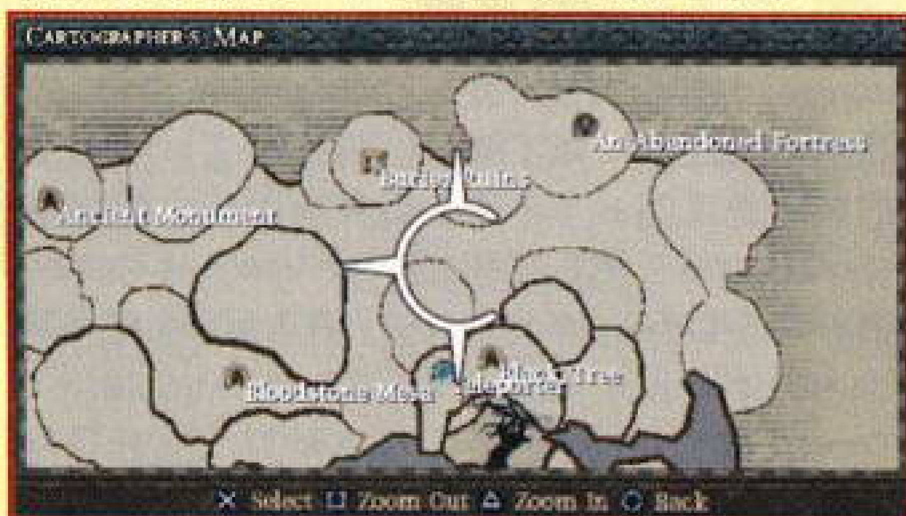
Sedara，可惜她已经死了，红颜薄命啊。出洞口看到个老头Fader Gaul，跟他对话后任务结束。

24 Secrets

Fader Gaul给你的第一个任务，去找三个废弃的祭坛，祭坛上有书阅读之后才算找到，然后回去跟他交任务，他会给你一件不错的装备。

26 Abandoned

Fader Gaul的第二个任务，去An Abandoned Fortress，要找到上古卷轴（Ancient Tome），一路杀敌最后来到一个箱子里，东西就在里面。



27 Lost

这次是去Ancient Monument，要找到知识卷轴（Tome of Knowledge），也是在最里面的箱子里，箱子里还有一些道具跟装备，注意身上一定要有空间放，不然箱子开一次后就开不了了，拿到卷轴后回去跟Fader Gaul交差。



27 Bloodshadow

先去Temple of the Earth，地点在出了Black Tree以后，西边的传送口往西南方向走，就会找到了。这里可以完成任务28，把地图走遍，杀光所有怪物，直到出现"Your Quests log have been updated"的提示，才算完成。出来之后进入西边传送点旁的Fortress of Doom，这里是要杀死一只叫Bloodshadow的怪物，杀死后出来，这时旁边的门打开了，进去后里面有个传送点会将你传送到第二幕。虽然第一幕已经过了，但这个任务还没结束。走到有死人躺着的地方Bloodstained Battlefield，进入后往前走几步，触发剧情，任务结束。

27 The Corrupted

这个任务很早就能在Seahaven跟Hendrick接到，但是一直到要到现在才可以完成，任务27里已经说明。

ACT II The Fallen Empire

32 Turning the Siege

进入Bloodstained Battlefield后，遇到一名士兵Gorelin，他说城堡被包围了，敌人开始用投石车，自己又不能擅离职守，让你帮忙毁掉投石车。怎么又要我们的主角上？记得一共5个，在地图上多转转，直到出现"Your Quests log have been updated"的提示才算完成。现在可以进城了，进入Citadel of Drahn。注意这里有扇开不了的门，记住这是接下去有个任务要回来的地方。然后找缆车，坐上去找到出口，进入避难大厅（Refuge Hall）和队长Aenadin对话，他暂时没有任务分配给你，先到处转转帮助其他的士兵和城里的人。

35 A Meassage

现在开始可以先到处逛逛，接下来这几个任务都是在这里接的，而且可以同时做。在这里看到Eva——一个公主，跟她对话她会加入你的队伍。她让你帮她传个信息回去，用传送门回Seahaven去找村里的Fedwyrr谈话完成任务。

36 The Gathering Shadow

接任务对象为Havalon，他要你去找阴影之书（Book of Shadows）。这里可以从两个地方进入，一个是Searing Wastes，另一个是Frozen Cliffs，这两个地方地图上都不会显示，要自己走过去，进入以后，再进入Alpine Heights。找到Shadowchanneler，杀死他得到书。这个任务是和任务42挂钩的，那个任务要求你杀死4只怪物，Shadowchanneler就是其中之一，然后回城找Havalon交差。



39 Negotiations In Steel

接任务对象为Teraham，这次是去帮他救他的女人——Sinthia，出去后往西走，会看到一片绿洲

Watering Hole，进去开始找人，找到以后，使用Teraham给你的水晶（Havalon's Portal Gem）把她送回去。这里有任务42要杀的怪物Dreadknight，在西北角，要打破石头墙后才可以找到。

40 Touch of Evil

接任务对象为卖药的Nadilla，去Tower of Doomed杀死Defiler，然后从它身上拿到诅咒之书（Book of Curse），完成以后回城和她对话就可以了，完成。同时Defiler也是任务42要杀的怪物之一。

42 The Enemy of My Enemy

接任务对象为Delani，她要你去杀死4只怪物，但是首先要和旁边的Ilisav说话后才可以。这个任务是结合其他的任务一起完成的，一定要记得先来接这个任务再去做其他任务。

43 Cleaning Duty

接任务对象为Gorlac，这个任务就是之前任务32 Citadel of Drahn里打不开的门，在门前使用他给你的Heavy Iron Key打开，进入Hidden Catacombs找到一个箱子，里面有Weapon Cache，回去跟Gorlac交差。注意这里有任务42的怪物Bloodseeker，把他干掉。

38 Tome of the Ancestors

这个任务要等你完成了35、36、39、40、42和43才可以做，找队长Aenadin，他会教你一句咒语。现在去Tome of the Ancestors，选择"Speak the Message"就可以进去了。站在小地图上有路但是被一面墙所挡的地方，把墙打坏进去读那本书，回去跟队长交差。



40 Trials of Atonement

可以和任务38一起完成，在Tome of the Ancestors里和守护雕像（Guardian Statue）对话，进入Halls of Atonement，干掉守护的怪物，去读那本书，任务完成。

41 The Vagar Prophet

完成了任务38之后队长Aenadin交给你的第三个任务，他说我们不能老是龟缩在这里，要开始反击。反击就让你一个人去，拿我们当民工了。出城去Spire of the Red Queen，找到升降板一路前进，直到找到Faithsayer Shadowdawn，砍死他回城交差。队长会让你去bloodmist，出来后往南走，来到码头（Dock）出现提示，任务完成。

44 The Agallan Trials

终于有船坐啦，可以坐上去把整个地图绕个遍，发现一些隐藏的洞穴。乘船一路下行，看到一个岛Bloodmist有几个码头，在最下面的码头上岸。遇到一个老头Grimsayer Rawt，他要给你一个考验——帮他拿到4个水晶，然后才告诉你Agallan Throne的所在。首先进入北边的Bloodmist Jungle，地图里有朵大食人花Vile Spore Pod，打死它（选做任务，可不杀，建议顺路杀了），在地图的东北角找到一个木箱，取得里面的火焰水晶（Suntoucher）。然后去旁边的The Verdant Ruins，遇到有石头墙挡着的地方打破，进去得到大地水晶（Gleamstone）。最后去地图上方的Temple of Tears，进去找水冰结晶（Icepearl）。现在已经有三个水晶了，最后坐船去东南角的小岛，上岸后看到一个奇怪的人Neeloc（他也有卖一些不错的装备），花36500块跟他买到精神水晶（Faith，the Spirit Crystal）。现在就可以回去跟Grimsayer Rawt交差了。



39 The Reavers

在Bloodmist岛上，Grimsayer Rawt旁边是Osis，接受他的任务，他会加入你的队伍。任务是回到Tomb of Ancestors，一直找到有一本书的地方，杀死边上的怪物，读那本书，任务完成。之前要是有完成任务40中的Trials of Atonement的话就可以直接完成。

46 The Black Pyramid

把4个水晶都交给Grimsayer Rawt，他会给你一个真正的水晶（True Agallan Crystal），然后去这个小岛的西边，会看到一个黑色金字塔（Black Pyramid）。进入来到最上层找到Pit Lord，他在墙的后面，仔细看小地图，毁坏墙进去消灭他。然后站在他身后的4个黑色大柱子中使用Grimsayer Rawt给的水晶，进入传送门（Elandir's Sanctum）来到圣殿，一直走进去会看到一个巨人

(Elandir)，和他对话，他会告诉你王座的由来。原来他们是神族的皇室成员，很久以前发生了一场战争，结果他的父亲，上任的帝王，被他的手下出卖了。那个叛徒刺伤了他并企图霸占王座，他眼看自己已经不行了，就拼了最后一口力气在王座上施加了诅咒，只要坐上这个王座的人都没有好下场。

48 Waking the Megalith

跟Elandir对话，他会给你一个水晶(Machine Core Crystal)。坐船来到一个冰岛，上岸进入Icewind Pass，然后寻找出口Machine Core。打倒三个守护者(Core Guardian)后进入Agalian Machine Core，在里面多杀怪，出现提示后任务更新。来到一个大水晶前使用Machine Core Crystal，然后出去，剧情动画。乘船来到岛的北面，沿着绿光向上航行。直到看到3个水晶组成的绿色三角，分别上这3个小岛调查岛上的雕像，最后再回到蓝色水晶小岛上调查Mourn，任务完成。



ACT III The Red Queen



49 The Chamber of Agony

接着任务48进行，按□键进入Agallan Capital，分别干掉Mourn、elegy、Regret这3个守护者(这里可以刷装备，每进一次就会要打这三人，每次都可以爆出橙色装备)。从西边坐升降台到二楼，找到门Vault of Judgement进入，在里面找到一巨大蓝色水晶体(Blue Seal)并打坏它。回到一楼，从东边坐升降台到二楼，找到门Forgotten Halls进入，在里面找到一巨大红色水晶体(Red Seal)并打坏它。在这层的原来有扇门打不开，现在可以进去了。找到门Chamber of Agony并进入，幕后的真凶Malith在前面坐在王座上等着你的到来……其实可以不打他直接进行最终任务，这里是一个分支，不同的选择影响到故事的结局。



50 Claim The Throne of Agony

把水晶奉献给王座，王座与水晶结合在了一起，借助暗黑力量拯救了你的人民。但同时你自己也被王座的力量吸引住深陷其中，你无法摆脱这宿命，没有牺牲就没有重生。在Malith的暗黑时代结束以后，另一暗黑时代即将来临，你成为了新的暗黑领主，一个人在黑暗中忍受孤独……



50 Break The Throne of Agony

这不是一个简单的抉择，我们的主角一个人来到这里为了拯救自己的人民。但是他不知道，这一切的代价竟然是那么高，毁坏王座竟然是这么痛苦的一件事……离开这里他回到南方的故乡，没有人知道他曾经来过，更没人知道他在这里失去的东西。从此再也没有邪恶的势力，惟独我们的英雄孤独终生。







文 宇轩 编 软饼干 美编 咕噜

小死神2 邪恶本质

Death Jr.2: Root of Evil

PSP

◆Konami◆ACT◆2006年10月31日◆美版
◆1人◆◆336KB◆39.99美元
◆无对应周边◆推荐玩家年龄：全年龄

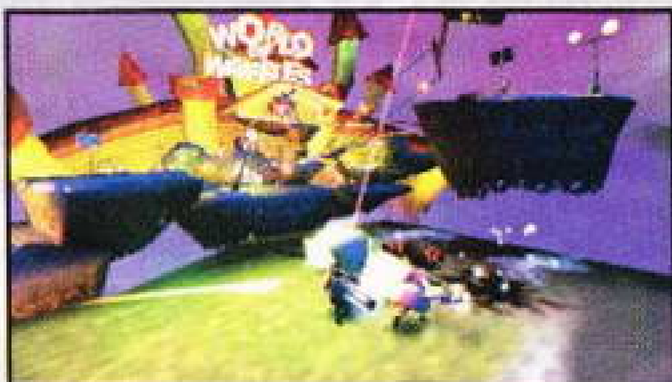
还记得当年以第一个PSP游戏身分公布的ACT游戏《小死神》吗？如今“《小死神》系列”续作又与玩家们见面了。该作无论从画面、手感还是火爆程度上都要超过一代许多，可玩性大大提高。废话不多说了，下面就让我们一起来领略一下这款幽默搞怪游戏的风采吧。

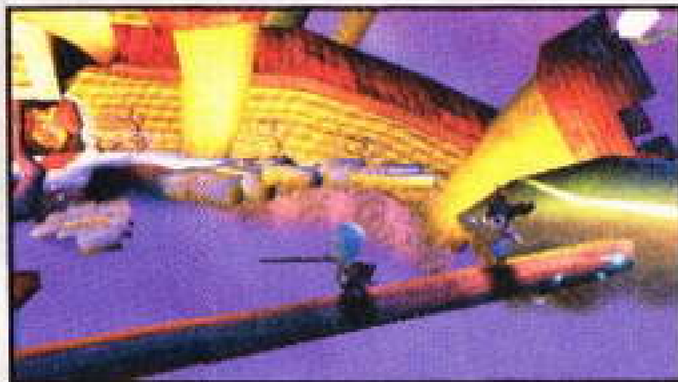
人物介绍

一直纳闷为什么我总是写猥琐游戏的攻略，本作也无时无刻贯穿着猥琐至上的精神，从武器到人物到画风到剧情，只需要这两字概括就全了。游戏中除了可以控制小死神（Death.Jr.）外，还可以使用他的青梅竹马——小魔女潘朵拉（Pandora）来进行游戏。虽然两人的流程和剧情相同，基本动作也完全一样。但女主角潘朵拉在速度方面更加敏捷，主武器镰刀也变成了迷你可伸缩女士专用型（汗），推荐给新手使用。小死神的优势是在武器威力上，但走起路来左摇右晃，猥琐至极。第一次使用还真不习惯，当然，熟悉上作操作的玩家选他是没错喽。

Death Note I ——死神战斗指南

除了最初的基本能力外，游戏中还能通过消费死亡能量球来购买6种新的攻击动作。加上8种性能各异的副武器以及精准的打击感，火爆程度非同一般。





入门篇	
滑杆	控制角色移动方向
方向键	副武器切换
START	游戏菜单
SELECT	显示角色状态
□	主武器攻击
△	滚动回避
○	副武器攻击
×	跳跃
L/R	视角变换
L+R	开启横向移动模式
注：在快速前进中迅速按推向反方向并按下X就可以达成后空翻高跳（需要购买），熟练掌握这个技巧对游戏流程很有帮助。	

进阶篇	
□+□+□	最普通的三连击，速度快。
×+□	跳斩。
×+×（长）	“直升机”动作。
□+□（长）	小回旋斩，威力稍大。（商店购得）
□+□+□（长）	爆裂斩，威力大，很好用的技能。潘朵拉使用会变成空中倒转回旋斩（商店购得）
□+×	上斩，速度稍慢。（商店购得）
□+□+×	空中回旋斩，威力不俗。（商店购得）
后空翻+□	地裂斩，威力大，熟练后施放速度快，但攻击范围不如爆裂斩来得大，对操作要求较高。

Death Note II ——死神购物指南

什么，你说都死神了还要购物？当然，现在是市场经济，没钱死神都混不下去。首先说说发家致富的秘诀。死神界的钱叫做死亡能量，也就是那种黄色或橙色的能量球，只要接近就会被吸收。想得到它无非就三种办法：“杀人、放火、地上捡”。杀人不用说了，放火是指打爆游戏中的易燃易爆物品，比如油筒、炸药、原子弹（真有，别不信），还有动作游戏常有的“地上捡”，最适合修炼此招的关卡是Episode 06，具体流程里会讲到。

游戏中除了第一把枪之外，其他7把副武器都是需要在死神实验室（The Lab）中购买的，从几百到几千不等。死神实验室外型是一个带电波发射器的小圆桌，隐藏在各个关卡的某处。选Weapons是购买副武器，选Melee是购买主武器技能技能。武器购买时除了资金还必须有对应的玩具零件，这些零件都是在游戏过程中收集到的。副武器还可以升级，同样也需要对应的零件。主武器技能购买只需要资金就可以了。



Death Note III ——死神武器指南

主武器死神镰刀的作用在其他篇中都有介绍了，这里就不再多提。下面主要介绍一下12把副武器的使用方法。其中各有四把是角色专用枪。



双枪（Twin Pistols） 小死神专用
汤米冲锋枪（Tommy Gun） 潘朵拉专用小死神

第二关就能在地上捡到的副武器，具有自动瞄准和锁定功能，发射速度快，荷弹数高，只是威力较弱。和主武器配合使用的话，很容易让人联想到《鬼泣》。(一一Ⅲ) 升级后威力增加。

汤米冲锋枪是和双枪在同一地方捡到的武器，比双枪的发射速度更快，但威力更小。一个小女孩还能奢望别的什么吗？（晕，这句话不是我说的）升级后荷弹数增加。

曲线火焰发射器（Flaming TP Laurcher） 小死神专用
冷冻枪（Freeze Gun） 潘朵拉专用

很奇怪的火焰发射器，外型像一个弯型的弩。攻击的时候会发射出一枚滚动的火焰弹，碰到敌人或障碍物就会爆炸，威力适中。适合在宽阔场地对付远处体积较大的地面敌人。升级后爆炸威力更大。冷冻枪弹道与火焰发射器相同，都是滚动前进，但发射的是冷冻弹。

冷冻枪（Freeze Gun） 小死神专用
火焰者（Flamcthrower） 潘朵拉专用

向前持续喷出冷冻气体或是火焰气体，都能让敌人陷入异常状态。不过相对上面两种武器，冷冻者和火焰者的攻击距离要近很多，使用起来也比较危险。适用于对付单个或多个的的小型敌人。升级后威力更大。

霰弹枪（Shoigun）

威力和火焰发射器相当的霰弹枪，适用于多敌人的近距离攻击。准确率相对较差，练好了能派上不少用场。升级后攻击范围和威力增加。

近距离臭气地雷（Proximity Gas Mine）

埋地雷的家伙，可以一边跑一边扔。丢下后只要敌人接近就会爆炸，并散发出绿色的臭气。要注意的是自己碰到这些气体也会受伤。适合被大群敌人狂追的时候使用。（路人甲：老大，边上有只黄鼠狼被臭死了……）



炸弹仓鼠（C4 Hamster）

最猥琐的武器了，作用是扔出一只粉红小老鼠，自己背着炸药包向敌人冲过去，威力较大。打地面单个强敌最实用。

火箭发射器（Rocket Launcher）

威力巨大的武器，爆炸范围也大，但发射速度很慢，而且距离不够的话容易把自己也伤到了。远远看到一堆敌人的时候就发射吧。升级后带自动跟踪功能。

电光石火（Shiny Sparklies）

向前投掷出一个高能量电子棒，从而在空间中产生圆型的电子力场，锁定敌人，当力场坍缩后就会爆炸（真是高科技啊，小型黑洞都能造出来）。

电击枪（Electric Gun）

需要6个零件才能组装起来的最后一个副武器，能够连锁攻击前方敌人并带有跟踪功能。果然是杀人灭口、居家旅行的必备武器。至于它的威力，就如同它的注释一样，短短三个单词的恐怖—— Zap and Fry（摧毁和油炸）。

Death Note IV——死神野外指南

游戏的解谜动作部分相对单调些，归纳起来也就那么几种。但可别小看这几种招式，真放到实战场景中组合起来还是有相当难度的。特别是在小P不那么精准的滑杆操作下。



第1式 攀缘高跳

前面提到跳斩不是用来攻击的。当你看到游戏中经常出现比你跳跃的高度还高半个身子的平台，你就会用到它了。利用跳斩，你可以钩住平台的边缘，继而弹起到高处。是最常用的解谜动作之一。

第2式 直升机

玩过《雷曼》的人在看到时都会感到有点熟悉。没错，虽然两人使用的工具不一样（雷曼是用它那双长长的兔子耳朵），但效果都是可以延长在空中滑翔的时间。两个平台有一定落差，但距离较长的时候就要用到这招了。另外，如果下方有气流的话，“直升机”还会一直上升。

第3式 独木桥

不一定只有独木桥，当小死神通过较窄的地方时（比如房梁），都会把镰刀当平衡木，以相当“幽雅”的姿势走过去。走的时候千万要把准方向，滑杆不能推太快，否则就会倒向一边掉下去。这个过程当中受到任何攻击的话，小死神也会马上跌落的。

第4式 秋千

严格地说这应该算是两招。在长条的横木前跳起按□，小死神会把镰刀当绳索，钩住横木向前荡去。如果有一排横木的话还可以形成连续摆荡。而在钩状物体前用这一招，小死神会一直钩住钩子，像是坐秋千一样。需要在到达最高点时手动按下×跳跃才能离开钩子。而潘朵拉在两情况下都能钩住。另外在直升机状态下，角色也会自动抓住钩子。

第5式 蹬墙跳

死神不是忍者，也不是马里奥。没有凭脚力就能蹬墙跳的本事。但靠着那把锋利的镰刀，在两面松软的墙中央（一般都有藤蔓植物覆盖）也可以实现这一动作。方法是跳起并按住滑杆一方向不放，等固定住了再向反方向跳，如此反复就能到达最高处。

第6式 绳索滑行

跳起按□钩住长绳的一端，小死神就会一直荡到较低的另一端。一般在长距离的平台移动时会出现。体验下缆车观光的感觉吧。



Death Note V ——死亡之路



小死神的父亲是真正的死神。一天，他和往常一样收到消息后来到食品店买汉堡包，突然一个身穿绿衣的女妖怪打破墙壁闯了进来，手上还抓着几个晕死过去的顾客。“搞什么搞，杀人该是俺老子干的才是，这些人都还不到死的时候呢！”死神吼道。可女妖怪好像一点都不惧怕死神，一阵叽里咕噜之后，地上突然长出了许多藤蔓，死神想躲却已经晚了，疯狂生长的藤蔓把他包围在了其中……时间跳转到几天前，小死神和他的青梅竹马潘朵拉一起参加魔法学校的野外考试，故事就从那时开始。

注：游戏中按START后选择SELECT LEVEL选项就能反复挑战之前的关卡。

Episode 01 Morning Woods

清晨的森林还是黑压压一片，皎洁的月亮依然挂在天空。由于是第一关，从头到尾都只是教程而已，具体的上面都说过了。一直按着路线走就可以到达关尾，趁机熟悉下手感吧。

Episode 02 The Root Of It All

还是在森林里，杀光第一个版面的所有红蘑菇才会有平台出现，还好死神界没有《怪物保护法》，否则早被罚款了。走上平台可以得到双枪（或汤米冲锋枪），正好有个飞来飞去的虫子相当不爽，这颗宝贵的子弹就免费赠送了。下水从左侧进入洞里，洞口的蓝色宝箱就是传说中的弹药箱，能补充一定量的子弹。

向前走按L+R进入横向射击模式，解决三只蘑菇后开启新的道路。接下来就没什么难点了，在死神实验室处可以触发新的剧情。

Episode 03 Grave Mistake

原来那个女怪物是小死神和潘朵拉因为贪玩才放出来的终极恶魔Furi，两人差点都送了命，猥琐害人啊。延着大路走，在一个拐弯处可以看到放着弹药箱的平台。从那个平台向下跳，顺着白色车子





顶部的电线向下滑得到注射剂。用它就可以解决大路尽头那堆挡路的树根了。

前面的路还是绳索与平台的组合，一直来到积木城，这里的玩具兔子都会攻击（天啊，什么社会啊），有四个积木挡路的地方需要分别敲打前面的石像，当所有积木都变成钥匙图案后道路就打开了。再次从一个浮游的平台上取得注射剂，消灭挡路的树根。向前会遇到新敌人“枯木”，它手上有第三根针头，建议用远程攻击对付它。

走过两根独木桥就可以看到第一个BOSS“树蜘蛛”了。在发射激光攻击你的同时，周围的小蜘蛛也会不停地骚扰你。好在周围绿色的能源多，血不是问题。站在平台上使用双枪，系统会自动锁定她的眼睛攻击。

Episode 04 Lost Toys

通过浮游平台和藤条到达矿洞门口，按动机关召出炸药矿车，远距离攻击就能炸开道路。到里面后，再次拉动机关放出矿车，当矿车到落石处时用枪攻击，即可击落石头做为平台。走到最后的时候发现有瓦斯泄漏，需要关掉闸门阻止火焰的蔓延。接下来又是玩具城，打石人变钥匙的机关依然存在。此关最后会碰到三个陆续出现的猥琐肌肉男，也算是BOSS了。推荐用火焰（冷冻）弹狂轰，切记要快，否则两个一起上就麻烦了。

Boss Challenge Billy Galaxy

BOSS战关卡，要对付一个巨大的机器人，建议开启横向射击模式。先攻击他拿冲锋枪的右手（用双枪或冲锋枪自动瞄准），炸毁后又会重新伸出一只。然后是拿剑的左手，这时他的攻击方式变成了剑砍。两只手都消灭之后，BOSS会从背上连续发射出导弹，一定要边走边打。等到HP降到一定程度时，还会有一招秒杀的技能，站在高台上就能躲过去。高台上还会有HP和弹药回复道具。

Episode 05 The Rendezvous

小镇关卡，先到博士那边领任务，然后就照着去仓库那边杀鸡吧。别看这些鸡长像普通，发起癫来怎是一个“狂”字了得，激光满天飞啊，莫非是禽流感最新变种？（汗）对付他们使用远距离武器攻击最方便了。中途还要返回博士那里再领一次任务。

Episode 06 The Sanctuary

小死神在报纸上发现了新的线索，他决心一定要救出自己的父亲。这关就是上边提到的“地上捡”刷钱法最佳地点。实验室二楼堆满了死亡能量，连敌人也没有，放心大胆得地这一关吧。在这里可以把技能全买满了。注意不要在好奇心的驱使下打开一楼的机关。

Episode 07 Llama Farm

回到小镇后，那群眼睛里射激光的鸡又上来迎接。从红色仓库到达地下室，消灭所有杂兵后会有一个升降平台出现，再次消灭掉一群机械毛虫、一个变种麋鹿和一个肥硕的火星人，都是些什么玩意儿（－ －|||），第二个平台也会出现。打开机关到达另一



个房间，依然按照“灭杂兵→上平台→开机关”的顺序经过两个房间来到走廊，消灭杂兵进去后利用绳索到达对岸扳动机关。返回继续走，此后的流程基本和前面相同，有两个房间要使用传送点来通过，当然了，杂兵是免不了要先杀的。

BOSS战是两只“混合DNA基因变种型牛兔”（不要问我为什么取那么猥琐的名字），攻击方式有喷火和地震两种，不过只要一直打它“臀部”就没什么危险了。



Episode 08 Uncle Sams Secret Syrup

过完了熔岩地带，又来到了全是毒水的地方，千万小心不要掉下去了。利用抓钩和绳索荡到对岸，一直走到一个白色台阶场景。先上到最高的平台上，拉动机关后还是荡秋千的把戏，较远的钩子别忘记使用直升机技能。

路上挡路的树木需要先找到针头。解决完毕，从一个坑前跳下去，这次的秋千稍微加了点技术含量，绳索不能一滑到底，中途要跳下抓住钩子。得到针头继续前进，路上顺便干掉几个“外强内虚”的小BOSS。最后走进一个洞里，里面竟然躺着一条超级巨大的蠕虫，原来是这家伙一直吐着毒水。前面忽然没路了，不要着急，杀光所有的敌人就会被传送到另一个新的空间。

和前面的空间完全不同，这里只有漂浮着的大陆和浮游平台，掉下去就玩完了。小心翼翼地通过，又忽然被传送到了现实世界的地铁站（够神奇的）。“好长的一辆卡车啊！”看来小死神也是个土包子。杀完地铁上下来的火星人终于过关了。



Episode 09 Crash Landing

本关是在一个游乐园场景内，又是驴子头又是海盗船。没有什么难点。最后的马戏团版面需要先清完所有敌兵，然后从蓝红色箱子上一直跳到最顶端的通风管内即可。

Episode 10 Trippin On Waffles

哇！整一个巨型“巧克力工厂”，锅里的汤可都是滚烫的哦，等铁芯浮出后再过去。一层一层往上走，会发现一个巨型灯泡，把它打破就会出现新的道路。跑到高塔的顶端，利用下面风扇的风力钩住绳索，滑到另一端。铁勺的把是可以当独木桥走的，不久就能通关了。

Boss Challenge Louie The Llama

又是BOSS战关卡，这个BOSS就是前面在游乐园看到的驴子，只要掌握了方法，相当简单。首先躲在四辆投石车的后面，等BOSS把火球投掷过来之后拉动机关，就能对其造成较大伤害。等四辆投石车都没了之后，驴子也露出了里面机械的身体。跳起来利用上方铁钩状的武器攻击再补几枪就能彻底消灭BOSS。

Episode 11 Saw Mill Showdown

回到实验室，这里已经被怪物占领了。首先消灭一批敌人，然后找到蓝色光圈提示的天线机关，连续攻击几下就可以把位子调正（天线会发光）。等下一批敌人出现的时候重复上面步骤就可以了。一共需要调整四根天线。此关怪又多又密集，小心谨慎。

Episode 12 This Time Its Personal

又见矿洞了，召唤矿车打爆栅栏。出洞后发现又回到了疯鸡农场。边冲边杀鸡（我是拿着火焰者狂烧），一路走就可以来到BOSS处了。BOSS是3个花蕾，难度不大，注意躲避地上的杂兵即可。



Episode 13 Remember Where We Parked

先上平台拉动机关，利用绳索荡到对面，一路清理杂兵，被锁锁住的门只需要用镰刀攻击即可。前进一段之后发现有两个猛男扛着砖头。攻击他们之后跳上平台，一继续走又能遇到挡路的障碍，杀出一条路来吧。在一个房间内，需要拉动机关灭火后才能通过。关底的BOSS是4个蜂窝，全部击落就能过关。

Episode 14 Root It Out

完完全全的一场杂兵关，没有任何谜题和难点，一路杀过去即可。消灭最后一批敌人后跳上漂来的小船，稍等片刻就会出现传送点。



Episode 15 Come Sail Away

这个关卡比较有难度，主要是最后的连续绳索滑行和障碍独木桥比较麻烦。绳索滑行主要靠的是手感，换绳索时跳跃的位置和方向都必须算准了。障碍独木桥上会不停有铁棒滚过来，按X原地跳跃躲过。如果不慎跌落还可以靠“直升机”再次钩住桥梁。通过这两个难关后，差不多就到关尾了。最后障碍前的杂兵比较狠，小心对付。

Episode 16 Root Of Evil

一开始利用绳索和浮游平台到达石室，注意有些砖头会缩回去。在一个石室中，需要用枪攻击石像的两只眼睛才能打开新的道路。再向前大多还是考验玩家连续绳索的技巧。注意斜坡的地方会有炸弹滚落，多多观察地形和利用铁钩就可以通过了。

FinalBoss Fits Of Furi

终于来到最终BOSS处了，看来那家伙吃了不少不消化的东西，讲着讲着突然从嘴里放了个“屁”。小死神闻到那是爸爸的味道（汗，这也闻得出来），决定一战。

刚开始的时候任何攻击对BOSS都是无效的。利用绳索跳到空中带刺的植物上攻击，把它们都打下来，就能让她吐出不少东西。（众人：真恶心）等全部植物都砸完了，BOSS会开始放杂兵，等待时机集中火力攻击BOSS吧。最后还要冲到BOSS前的闪光点来一套华丽的按键演出。阿门，终于结束了。结局当然是大团圆了，大家好好观赏吧。

文 poorman 编 铭风 美编 黄猫



作为一款美版动作游戏，本作的操作感不错。主角的动作很丰富，移动、攻击和跳跃的动作十分流畅，而种类丰富的武器也是一个亮点。虽然杂兵的种类十分少，但每大关的BOSS还是显得很有新意的，值得有兴趣的玩家尝试一下。本作有GBA和NDS两个版本，不过内容上差异不大，攻略以GBA为准。

GBA 斯科基病毒 Scurge Hive

◆SouthPeak/Orbital◆A・RPG◆2006年11月1日◆美版
◆1人◆自带记忆功能◆128M◆日元
◆无对应周边◆推荐玩家年龄：全年龄

游戏菜单

START GAME	开始游戏。
OPTIONS	选项，可更改按键设置。
COPY DATA	复制记录
ERASE GAME	消除记录



地图标识介绍



NEXUS： 安全装置，每个大关中，启动了所有的安全装置后来到大型传送装置才能进入BOSS的所在地。

NODE： 传送点，一般是上下楼用。

UPGRADE： 强制战斗点，在限定时间内攻击到这里所有的台柱可获得新的装备。

SICK BAY： 记录点。

芯片： 每个关卡中还要收集芯片，这样才能开门继续前进。判断一个场景是否有芯片的方法很简单，看进入场景后右下芯片图标是否会旋转并发出"叮"的响声。

武器介绍

1普通弹： 初级武器，对任何杂兵都有特效，威力低。
2电子弹： 对机械系敌人有特效，能启动蓄电装置。
3离子弹： 对能源系敌人有特效，能启动蓝球装置开门。
4冰冻力场： 让周围的敌人变成冰块，拖动后可压按钮。
5变速器： 让场景内的时间变慢，以此通过一些机关。
6燃烧弹： 对生物系敌人有特效，可烧掉枯萎的植物。
7爆炸弹： 速度慢，但有跟踪效果，范围攻击。能轰开挡路的碎石。

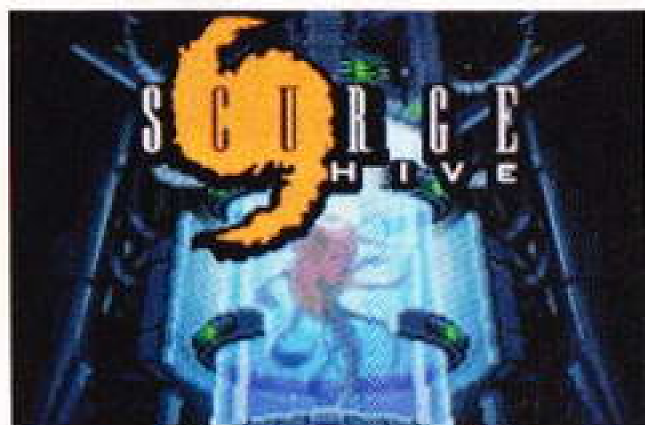


冒险故事要点攻略

简报

在48小时前，从高度安全的研究所内接受到了一个求救的信号。而之后继续尝试联络则以失败告终。

研究所的主要作用是学习和限制最近发现的外星个体，标本伽玛的样品：斯科基（Scurge）。这个拥有高度适应能力的个体能够使用其自身能力迅速地操纵生物，机械和基于能量的系统。而个体操纵的失败仅是一种假设。为了抵制个体的传染，已在设施之内安放了您可使用的原型衣服。但要记住，当前这套衣服只能减缓传染速度，让你有更多时间来完成任务。衣服上配备了交叉射击子弹来与斯科基传染的传统火器对抗。你的主要目的是获得所有生存数据和技术资料并将他们合并入你的衣服内进行修复。所有遇到的个体都被视为敌人并允许将其消灭。



播报结束

第1章 邪恶苏醒

在搞清楚了任务的内容后，我们的红发女主角杰诺萨乘坐飞船来到了目标所在的INOS星球，正当杰诺萨准备调查并进行降落时飞船遭受到了能源的攻击。而电脑通过调查，查觉到了不明生物的入侵。

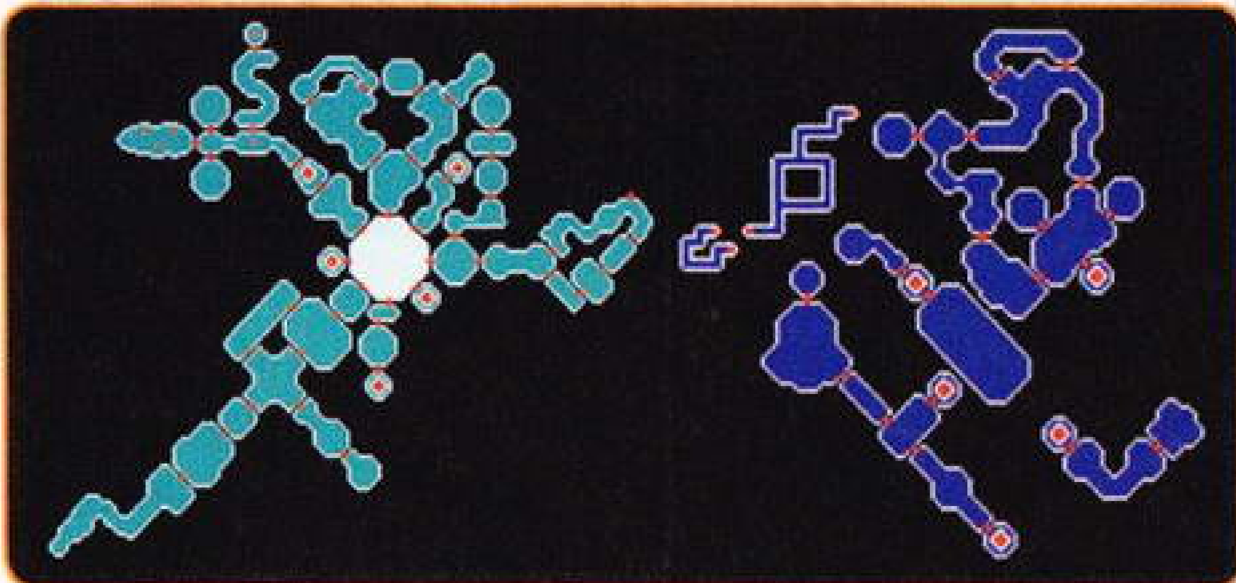
能自由行动后先调查上方的装置，通过连接后下载了地区的地图，按SELECT键能查看地图了。接着在地图上会出现一个T字符号，这就是杰诺萨的目的地，赶快前往吧。

来到下一个房间，调查装置后系统为你打开了下方的门，进入后杰诺萨见到了众多虫形物体，这些被感染的家伙们向杰诺萨发起了进攻。不过还好，杰诺萨配备的武器就是为此而准备的，和敌人在一直线上时按下B键就可攻击它们了，而按住B键可连续发射子弹进行攻击。在干掉敌人后它们会遗留下绿色的细胞，吸收后可获得经验值，以此来变得更加强大。干掉所有敌人后调查内部的控制台，开启新的道路。接着在新开启的房间内找到了开启右边道路的开关。

来到右边，这里除了一些虫形敌人外还有两个能量装置。此时电脑感应到这里的能量的波动正在被歪曲，通信受到了干扰，侵入者应该就在附近。扫除了这里的敌人后调查装置，杰诺萨见到了侵入者斯科基的细胞，它蔓延出来的根部已经将整个空间站牢牢控制住了。战斗中要先将斯科基周围的四个细胞干掉，因为细胞会让斯科基的回复力增强，这样你消耗它HP的速度还没它回复得快。将中间的大细胞干掉后斯科基露出了6个长满尖牙的头部，攻击方式还是和先前一样，不过这次要注意对方吐出的绿色烟雾。

胜利后空间站发生震动，开始了毁灭。而经过了长时间的战斗，杰诺萨的外套上也发现了感染组织，今后在画面中上会出现一个数字，代表着杰诺萨的被侵蚀程度，会随着时间而增长，同时走在红色的被侵蚀地面上会让此数字快速增加，增长到100%后就被完全侵蚀。当务之急还是先离开这里，在逃离地点调查装置后仓门开启，杰诺萨离开了这个空间站，前往了目的地INOS星球。





▲这里给出的是完整的地图，不过现在很多地方还不能去。

第2章 放逐

杰诺萨降落到了INOS星球的表面，下面要做的就是前往研究所寻找所需的数据并将其带回来获取报酬了。和服装内置的系统交谈后，确认了自己的方位，而要前往的研究所在北方不远处，于是冒险开始。

这里会出现的蓝色小敌人防御力比较高，要攻击好几下才能获胜。接着会有段上高地的剧情，要通过方向键和跳的配合来借助横杆继续前进，游戏中很多地方看似过不去，但通过爬杆却是能到达的，有些地方过不去就要多看看场景上是否有横杆。来到了研究所的门口，这里空门大开，通过检测后发现内部的敌人数量十分多，作好准备后杰诺萨便进入了内部。杰诺萨刚进入后即发现了数据芯片，电脑告诉杰诺萨，研究所内门的开启需要利用到这个芯片。收集后在后一个房间发现了治愈装置，其实也就是存档点，能恢复杰诺萨的被侵蚀值。接着查看附近的终端装置，所有的存档点的位置都在地图上显现出来了，不过具体的前进方式就要靠自己摸索了。

继续前进，在分支路线的地上发现了众多按钮，不过现在暂时无法启动，只能从惟一的通路向右下走。来到一个密闭的房间后发生强制战斗，游戏中武器的获得都要经历这个过程。主要的步骤就是消灭敌人，然后在限定时间内用武器攻击场景内的所有台柱，然后中间会出现新能力。在这里杰诺萨获得了锁链能力，以后就可按L键发射锁链，搬动物体了。

回到之前的房间，拖动砖块压住机关，启动移动平台后回到分支点。在这里搬运物体就可启动上方的移动平台了。在上方获得芯片后向左前进，因为右边暂时无法进入。在左边获得一个芯片后拖动砖块做垫脚石，利用这个跳上左边的横杆，途中要小心躲避冒烟的喷火口，上到高台后进门，获得了芯片。

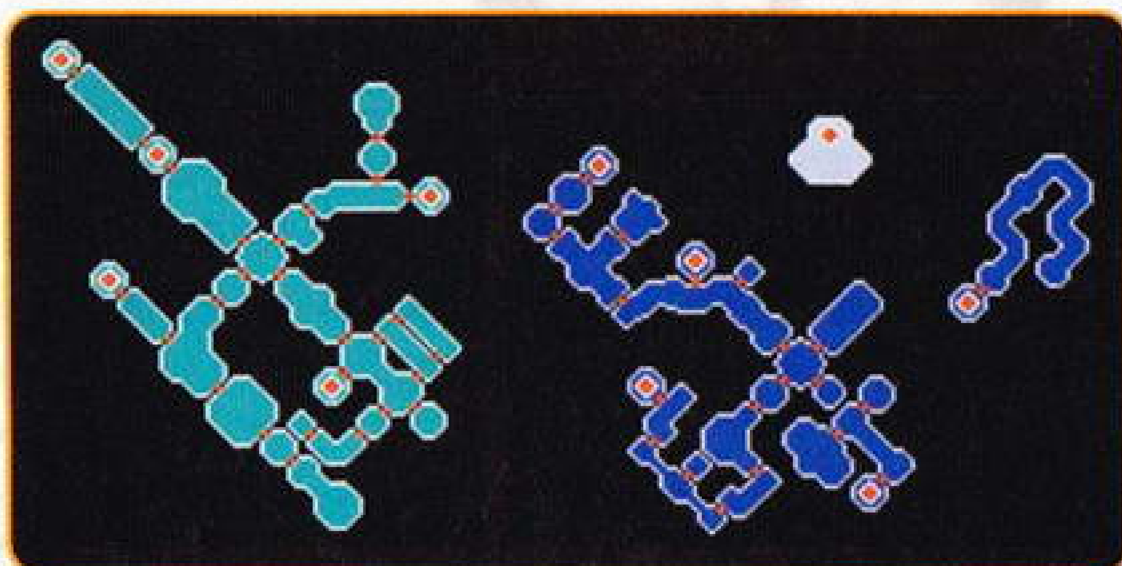
然后跳下，这里会看到一个写着数字3的门，这表示需要3个芯片才能开启此门。拥有指定数量的芯片后调查门前的红点，开门后进去。这里又是一个记录点，从这里可查看研究员的留言。继续前进后来到了一个大型传送装置，这里有8个门，先从下方的门前进，发生剧情后地图资料更新了。返回，进入左边的门，从传送点来到下层。接着来到一个有水的房间，干掉雷电球后跳到中部获得芯片（掉下水就要跑一大段路重来了）。

然后是强制战斗，建议先爬到楼上，攻击上面台柱下去打另两个，成功后获得电子枪，对机械类敌人有特效，而攻击能量系敌人则会增加其攻击力。

一路前进，经过存档点后会看到一个蓄电装置，要用电系攻击来积攒能量，启动平台后，回到8个门处，进入右边的门，跳到上方高台后乘上移动点，获得下方芯片。这样就可以进入上方的门了。接着拖砖块踮脚来到上方，然后从方面拖下一个砖块压住按钮，再将上面的另一个按钮压住就可来到存档点了。

接着杰诺萨遇到了CYCLOPS。作为机械类敌人当然用电子枪攻击了。要在躲避攻击的间隙从斜方向攻击BOSS，消灭一排HP后BOSS会发射激光，要躲在两边的红色区域。胜利后系统检测到了能源中枢的所在地，不过那里有大量的生物能量聚集着，但为了完成任务，杰诺萨毅然前往了那里。





敌人（比如火球）造成很大的伤害，对生物系敌人则无效。

回来后向左边走，记录后前进。用离子枪攻击蓝球装置可以开启被封闭的门，再启动蓄电器升起平台，之后就可跳上平台再顺着横杆得到芯片了。接着进门，通过传送点可回到上层，在下个房间要顺着平台顺序跳跃，得到芯片后跳到最高处开门。

继续传送到下层，这次攻击蓝球装置开门可以调查内部的水位控制装置，让水位提升后就可以进入右边的道路了。进入右边，让水位退去后可进入上方的门，拖动安全装置到黄色地点后爬横杆离开。从左下前进，记录点后的房间内敌人众多，这里有个安全装置。然后进入右边的门，一路向下后获得芯片，然后进入上方的门让水位上升，进入左边高台的门，最后乘传送点回到上层。

此时如水是注满状态的话，可在地图上方大型传送装置下方的场景获得之前获得不了的芯片。然后来到地图上有标识的需要6个芯片才能开启的门处，攻击蓝色光球开门。来到水位装置，此时如果水位高的话就将水放掉，在下一场景攻击蓝色光球开门，然后将水放回来，就可以通过这里获得芯片了。终于收集到了6个芯片，去将门开启吧。

开门后回来将水放掉，内部的下层有个安全装置。然后乘坐浮台来到传送点，更新地图后来到下层。向上走后拖动安全装置，然后先进入左下的门（右上门是记录点），这里又是强制战斗，在限定时间内攻击三个台柱后获得新武器冰冻力场。利用此能力能将靠近你的敌人都给冻住，冰块可用锁链拖动，压住按钮，利用这个可将这里的平台降下，回到之前的场景。

回到上层后，来到大型传送装置下方的场

第3章 恶臭

在记录点旁更新了地图数据后继续前进，从本关开始敌人会变得十分凶猛，要学会边打边逃。启动两个蓄电器后中部的两个平台会浮上来，跨过平台获得芯片。在获得另一个芯片后来到了有两个砖块的地方。将敌人干掉后利用砖块做垫脚石，来到下一个房间获得了第三个芯片。

接着就可回到之前的分支路口，跳到上方高台后利用三个芯片开启大门。记录后继续前进，在下一个房间的电脑中可阅读到女研究员的笔记。然后向右上一路前进，途中第1个场景的芯片暂时无法获得，在第2个场景获得芯片后，通过记录点后向上发生剧情，拖动场景内的安全装置到黄色地点就可让这里出现光柱，地图情报也会更新安全装置所在的地点。接着从有女研究员的笔记的分支路口向右下前进，途中要踩按钮让浮台来到右边，通过后获得芯片。然后再次回到分支向左上前进，来到上方将砖块拖下来压住开关，自己则去踩上方的另一个按钮，当浮台移动到附近时离开，从上方跳上平台，以此来获得第三块芯片。

开门后地图情报又更新了，利用传送点来到了下层。先往右走，根据之前剧情的提示将下层的安全装置拖到黄色地点。然后向左边前进，将蓄电器充满后平台升起，爬到中间取得芯片后从平台跳到了对面平台（平台旁的门是记录点）。将平台上的蓄电器再充满后另一个平台升起，以此来到了右上的门内。

在这里将敌人干掉后拖动砖块压住按钮，然后在限定时间内击打两边的台柱，获得新的武器离子枪，此武器能对能源系



景，这里利用冰块压住机关后就可进入传送点，这里的长廊上敌人很多，要各个击破，然后就可拖动安全装置，启动最后一个光柱了。记录后进入光柱所在的大型传送装置，传送到BOSS的所在地。

BOSS的攻击方式有三种，召唤火球怪，将你吹到腐蚀地面上和激光炮。这里推荐用绿色武器攻击，因为火球怪比较麻烦。而其他两种攻击方式在攻击前就可辨认出来，逃到攻击范围外就可。将下方的炮桶干掉后本体出现，此时它只会放绿色球。每损失一条HP它就会加快攻击速度。胜利后来到能源中枢启动装置，研究所内被封闭的门开启了。

第4章 深入虎穴



向下行走，发生剧情后来到右边，这里的线路没有分支，机关很简单，也就是一些类似启动蓄电器，冰敌人压开关，拖动安全装置什么的。途中可获得一个卡片和启动一个安全装置。接着会看到悬浮在空中的球，利用L键能够抓住空中的球来荡过深沟，动作连贯的话便可跳得十分远。接着回到这里的大型传送装置，地图更新了。来到右上，冰块压按钮后获得了一个芯片。接着是左上，利用跳跃和悬空球可获得一个芯片并开门。

正当杰诺萨准备继续探索之际，突然收到了求救信号，处在沙漠中的研究员遭受了袭击。此时地图文件更新了，先进左上门继续前进，在收集了一个芯片后发现这里的门需要6个芯片才能开启，杰诺萨还差两个。于是从这里中部的洞穴掉到下层，向右走就可获得一个芯片。然后继续右行，在最后的大场景内利用悬浮球跳跃获得第6个芯片。回前一个场景传送到上层，开启大门，杰诺萨在内部被传送到了沙漠。

在右下拿到卡后从左边道路前进，在记录点旁的电脑更新地图信息。下一场景，先启动下方蓄电器，然后攻击蓝球开门。进入后的场景利用悬空球获得芯片，接着再利用悬空球荡到上方启动蓝球装置开门。下一个场景从右边绕到左上，用冰块压住按钮后获得芯片。可以开启那个需要三个芯片的门了。

进门后通过悬空球后可获得一个芯片，接着绕到右下，启动蓝球装置开门后进入下方的门，获得芯片后回来进门。这里可获得第3个芯片，而上方又是一个大型传送装置，安全装置的地点在地图上更新了。

进入下一个场景后先走下方道路，这里是强制战斗，在限定时间内击打台柱后获得了新武器燃烧弹，对生物系敌人有特效，对机械系敌人无效，同时此武器还能烧毁枯萎的植物。

将右边的植物烧掉，来到一个大场景，这里要在断崖之间跳跃前进。上方有个蓝球装置，开门后从下方的道路跳跃前进，获得第4个芯片后继续向右，可来到一个记录点。然后顺着横杆爬到之前开启的门处。

接着的场景先跳下从上方走，高台上有第5个芯片，接着回到左下，将某个在高台上的光柱启动。接着跳下去，继续从获得武器的地点绕回原先的地方，上到高台后烧掉植物从右上门前进，这里可启动一个光柱。接着爬上右边的横杆，上到高处后启动蓝球装置开门。进入后先往下进门，利用悬空球跳跃后获得第6个芯片。这样就可向左开启这里的门了。

里面的道路十分简单，向左走到尽头将植物烧掉后进入地道。不断进出地道就可来到记录点了。接着来到一个T型路口，先向下启动蓝球机关开门。然后回来向左，这里可获得第1个芯片。然后启动两个蓄点器，从出现的高台上跳过可获得第2个芯片。回到之前的场景，进入下方的门，里面第3个芯片。向右上走，途中可拖大机械来启动光柱。走到地图右上的地区，用冰块压按钮可获得第4个芯片。继续前进，右边场景需要利用悬浮球跳跃，途中有第5个芯片。

通过记录点后发生强制战斗，干掉敌人后击打台柱，这次获得的是变速器，按住攻击键能够让周围的时间变得缓慢。从开启的门前进，接着要先从右边的门走到最右上区域，获得第6个芯片后进入左下门，启动蓝球机关。进门后启动光柱后向右下跳入地

道，出来后又获得了第7个芯片。

此时来到T路口，用变速器通过上方道路的落石区域，启动蓝球装置后进门拖动安全装置了。然后来到左边用3个芯片开门，进入后启动蓝球装置开门后进入内部。下一个场景，烧掉右下植物后进入，在水域的平台上有个芯片。然后从平台向上进门，在下一个场景从悬浮球荡过去后又有一个芯片。跳下进左边的门，接着爬横杆时要利用变速器才能通过落石区域。用6个芯片开门后跳入地道，先从左边出口出来，启动蓝球装置后回来从地道下方出口一路前进，最后进入之前开启的门内。

存档后爬到上层进地道，最后终于安放好了最后一个安全装置。

回到大型传送装置处，进到沙漠开始了和大沙虫JORMUNGAND的战斗。先将枯枝烧掉，然后对付大量出现的杂兵，接着要用锁链挂住周围的球，防止自己被吸进洞，然后就是用变速来躲避石头了。这一系列动作结束后沙虫会探出头来。用燃烧弹攻击有特效，干掉一排HP后要用跳跃躲避他的攻击。

胜利后跳入洞穴，在这里见到了发送求



救信号的研究员，不过他已经被蛛丝所困，没救了……用他遗留的通讯器，杰诺萨联系到了研究所的博士Dorrel，不过对方对只派来一个赏金猎人前来营救大家而十分不满。一番争论后博士告诉了杰诺萨应该前往矿山。

第5章 在我们知道前



杰诺萨又回到了基地，向博士确认了地点后向左边走，烧掉植物进地道，最后来到了强制战斗的地点。先将所有的敌人干掉，然后攻击了上方机关后立刻用两次变速器，才能赶得及攻击另一个。成功后获得新能力二段跳。

回到大型传送装置处，走右上道路，利用二段跳爬杆上楼。然后传送到下层，接着走左下，获得一个芯片后（一些很高地方的芯片暂时拿不到）用冰块压机关，从左边的浮台上去后可启动一个安全装置。接着向右前进，然后进入左上的门，启动蓄电器后爬杆，进门后发现来到了高处，这里要利用二段跳来跨越平台获得芯片（掉下去就要重走）。接着跳回来进右下的门，利用绳索或二段跳可获得芯片。

开门后被传送到了矿山，此时博士传来信号，他告诉杰诺萨，这里拥有着巨大的能量，而研究所就是利用这个能量来维持中枢系统Yggdrasil的。如果不赶紧的话，中枢系统可能被斯科基细胞所侵蚀，而斯科基的老巢是在森林研究所，想要根除必须去那里。

在记录点更新了地图情报后进门，可获得一个芯片，接着在横版场景中会看到挡路的冰块，需要燃烧弹。这里的芯片暂时拿不到。到圆形场景后向上，在大型传送装置更新安全装置的情报。

然后向右前进，这里场景上方有一个芯片，再向上启动蓝球装置开门。接着从右边门走，传送到了上层。接着要用变速器通过冰块，获得一个芯片。继续前进，3个芯片开门后来到三楼的圆形大厅（注意不要从旁边掉下去）。

现在只能往上前进，启动蓄电器后爬杆向右边前进，途中有一个芯片，来到横向关卡后又可获得一个芯片，出来后就可启动蓝球装置开门。这里又是一个横向关卡，途中有一个芯片，最后进入上方的传送点。来到二楼后向左，获得芯片后进入右边。这里要用冰块压住按钮来获得芯片，获得后进入右边的门。这里可获得第6个芯片，接着开门，进行传送。

传送到一楼后，向左下，用锁链荡过去

后获得芯片。然后来到横向关卡，启动右上蓝球开关后进门。圆形大厅里走下方的门，启动蓝球开关后进门，融化冰块进入地洞。记录点之后的场景要先压住按钮，去左下启动蓄电器，然后去右边获得芯片并开门。

门内是强制战斗，清除敌人后开始击打台柱，这里依旧要利用变速器来增加时间。成功后获得探照灯，可以进入黑暗的地方了。向地图左上前进，启动一个安全装置后启动蓝球装置开门。

接着来到1楼的左边，启动蓄电器后获得芯片。接着向左前进进门，获得芯片后从1楼大厅向右前进，最后融化冰块进入下层。第2个场景的芯片要站在右边高台，用锁链荡过后再跳一下才能取得。接下来的场景要压住开关后来到上层才能启动蓝球开关，来到了有6个芯片才能开启的门处。

此时应该只有5个芯片，向左来到圆形大厅，注意不要掉下去，也不要去取中间的芯片，继续向左，在左下拿了芯片后回来开门。门内要压两个开关，然后启动蓄电器，接着就可启动一个安全装置。接着来到圆形大厅掉到3楼，左边的横向关卡压住机关可来到上方，最后启动一个安全装置，然后进入左边的门，获得芯片。然后从3楼右边中间的洞掉下去可获得芯片。

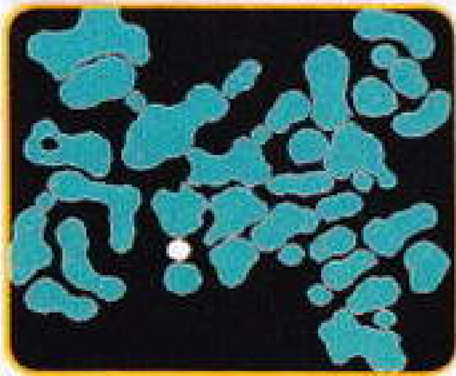
期间会收到了博士的讯号，原来他已经发现中枢系统遭到了生物的侵蚀。接着告诉了杰诺萨强力武器爆炸弹的所在地，希望杰诺萨能及时阻止斯科基的行动。

掉到4楼后，往地图标识的下方前进，启动一个安全装置后来到记录点右边，这里可获得一个芯片。接着往记录点左下走就来了强制战斗的地点。这里的难点是要乘着浮台来到左边的那个台柱，成功后获得爆裂弹，能将碎石轰开。

成功后将左上的门轰开可获得芯片。接着就是将没开启的安全装置都开启了。找传送点，将1楼圆形大厅的石头轰掉后掉到2楼获得芯片。然后跳到左边，利用最后一个武器将碎石轰开，爬到右边拿到卡片后开门，将最后两个安全装置启动。接着就回到4楼的大型传送装置吧。和细胞HEIMDALL展开战斗，先用炸弹将其打散，然后就可用离子枪攻击了，循环几次可消灭它，不过可惜的是这里的研究装置已遭到了斯科基的破坏。



第6章 勇气风暴



回到空间站后联系不上博士，杰诺萨决定去博士所说的森林研究所查看一下。出门，然后传送到楼上，回到安全装置阵。然后走右下道路下楼，这里可开启一个安全装置，而道路的尽头利用二段跳爬上后可获得芯片。接着回来，进入上方被石头封住的门。启动安全装置后启动蓄电器，跳上高台继续前进。启动蓝球装置开门，然后启动蓄电器从高台进门，这里可获得芯片，接着进门又可取得高台上的芯片。

用三个芯片开门后来到地图标识的T地点，被传送到了野外研究设施。依旧是在记录点旁更新地图信息，出来后利用二段跳在平台上可获得一个芯片。然后朝左下通路走，压住按钮可获得芯片。接着向下来到大型传送装置，更新地图信息后回到之前的道路。这次从左上前进，这里压住开关后在右上可获得一个芯片。接着进入右上的门，进入地道后出来可获得芯片。接着回来，轰开左下石头后进地道。出来后进入下方的地道，然后先走右边的道路，拿了芯片开了门后回来走左边。

出来后先跳到上方开启蓄电器。然后来到下方，先开门，然后跳上平台取得芯片，顺便轰开地道。进入后出来利用冰块压按钮可获得芯片，并再次进入地洞，出来后右边有个芯片。

跳下进入有分支的地洞，从左边出来后进入右上开启的门内，开启一个安全装置后轰开地洞前进。出来后可再启动一个安全装置，接着往右上走，获得芯片后进入地洞。

出来后见到一个需要9个芯片才能开启的门……启动这里的蓝球装置可走回记录点。

此时应该有9个芯片，开门后是强制战斗时间。顺利击打台柱后获得了防毒装甲，这下可以进入有毒的地点了。从右下门出来后获得了芯片，然后回到记录点。此时看地图会发现右边有两条路没走过，先进入上方数下来第一条，起点右边的道路。

从地道出来后开启蓝球装置，开门后先跳到左边拿芯片，然后进门。接着的场景右下高台有个芯片，获得后进入左上的门，里面还有一个芯片。然后开启三芯片的门。里面有个安全装置可以启动，然后利用锁链荡到石块处（这里很难荡，多试几次），破坏后进入地道。出来后进入左边地道，出来之后再跳下，进入左边地道。一路在地道之间穿梭，最后回到中部的高处时，跳上左边的横杆，爬到对面进地道，最后启动一个安全装置。

接着回来，进入大型传送装置右边的道路，第一个场景内启动两个蓄电器后就可通过跳跃取得芯片了。接着先进入右边的门，启动蓝球装置开门后回来从下方的门前进。这里通过跳跃可取得一个芯片，接着进入右上之前开启的门内，又取得了一个芯片。然后跳下，通过爬栏杆来到右上道路，启动蓄电器后获得芯片。然后回来进入地道，出来后再进地道。此时有分支，先从右边走，出来后启动安全装置，拿好芯片后向上再进地道。

这里依旧有分支，先走下边，拿好芯片后回来。再走右边，出来后爬右边栏杆来到左边，获得芯片后进入地道。出来后先将左边的按钮压下，获得芯片后用9个芯片将门开启。在内部启动最后一个安全装置。

然后回到大型传送装置，开始了和巨大植物MANDRAGORA的战斗。第一形态用电子枪攻击有特效，当其使用红色激光时要躲在石头后面才安全。接着它会伸出触手，这时候要在躲避的间隙用燃烧弹攻击，不久它的核心便会出现。此时用离子枪来攻击它吧！虽然干掉了植物的核心，但似乎这里并不是斯科基的根源，看来一切只能去研究所的中枢才能知晓了。



最终章　失败的灰烬

回到基地，将地图上最后两个安全装置启动。一个在本章开始后向下再向右就可找到，另一个来到大型传送装置后从左边传送点下去，进入内部好还要调查水位装置将水放掉，最后才能启动最后一个安全装置。

回到大型传送装置就来到了中枢装置的所在地，它会进行分身。然后一个分身放激光，而另两个则释放杂兵。此时用克杂兵的武器消灭杂兵，然后用对杂兵无效的攻击来攻击BOSS本体有特效。

胜利后来到内部，在这里赫然见到的斯科基的完成形态，它已经收集到了必须的能量并控制了中枢系统，同时它竟然牺牲了博士来作为它的核心。交谈中，它还妄想和杰诺萨一起离开这里去新的世界发展。不过杰诺萨的回答十分坚决，离开这里的座位只有一个。

它会发射大范围的激光，看到激光粒子就往另一边跳吧。先将BOSS两边的细胞干掉，然后中间的本体会露出，此时可进行攻击。由于攻击时间很短，建议先扔三颗爆炸弹炸他，然后换最普通的武器追加攻击，这样造成的伤害比较大。

持久战胜利后斯科基开始了对你的侵蚀。战斗的第一形态没什么难度，BOSS会捉住你并制造你的分身来进行攻击。当消灭它一排HP后三个分身会围绕着它旋转，接着它会将你吸引过来，消耗掉大量HP。不过HP减少到1后它这招就没有威力了，但到后期BOSS进行吸收后三个分身会发动一次攻击，此时被碰一下就死了。建议在BOSS吸收后看准空挡进行两段跳，躲过攻击就可继续和BOSS磨了。终于，一切都结束了，杰诺萨终结了一切离开了这里。

文 aironline 编 米格 美编 澄香



欧美全明星大作《漫画英雄 终极联盟》终于登陆PSP了。这款由Raven Software开发、Activision代理发行的史上阵容最为强大漫画人物A·RPG在发布之初就广受欧美系玩家的关注。电影级质量的过场CG、全程语音解说、华丽的3D画面，再加上登场的100多名欧美重量级漫画人物，无疑吸引了无数喜欢欧美电影的玩家。下面就让我们一同来领略一下这款游戏吧！

PSP **漫画英雄 终极联盟**
Marvel Ultimate Alliance
◆Activision/Raven Software◆A·RPG◆2006年10月26日◆美版
◆1～4人◆352KB◆39.99美元
◆无对应周边◆推荐玩家年龄：13岁以上

开始菜单

第一次进入游戏时会提醒玩家是否要上网注册，三个选项分别表示："注册并且可以立即解锁一个英雄Hawkeye"，"以后提醒我"，以及"不注册"。如果没有无线网络热点，则直接选择最后一项即可进入开始菜单，开始菜单的选项如下。

PLAY	开始游戏，第一次游戏会询问你是否在线保存，三个选项分别是"好的"、"不用"以及"绝不"。
BEGIN STORY	开始游戏，进入后可选择难度，首次游戏时只能选简单和普通，通关后才可以选择困难难度和特别的难度等级。如果之前已经有记录游戏进度再选择开始游戏，在选择好难度以后会让你选择是完全重新开始还是以原来记录里的角色状态开始游戏。
LOAD GAME	读取游戏。
PLAYONLINE	在线游戏，本作的Online模式比较独特，玩家既可以通过Adhoc建立无线局域网游戏，也可以通过设定PSP网络连接的基层模式(Infrastructure Mode)登陆Internet网络，与全球玩家们一同作战，玩家可以与朋友合作，组建最喜欢的超级英雄战队，在线下或者线上模式中一起战斗。不过笔者试验后发现网络连接速度实在不敢恭维。游戏作战模式既可以是合作模式，也可以是对战模式。
OPTIONS	设定菜单，详见下文设定菜单说明部分。
REVIEW	查看各种要素的搜集情况，同基地中的Review Computer相同。

战斗画面





左下角是英雄头像，放大的头像是正在操纵的英雄，头像周围的红色条代表体力，蓝色条代表能量，黄色条是动力表，随着打倒敌人可以积蓄，满了可放Xtrem技。

角色操作	
方向键↑	按住以后用×○△□移动地图
方向键↓	召唤队友
方向键→	地图开关
滑杆	移动角色，移动的同时轻点L+R键，英雄会做出翻滚躲避动作。
×	轻攻击
○	重攻击
△	跳起，连按两次可以二段跳，拥有飞翔能力的英雄连按两次进入飞行状态，飞行状态中按△键上升、□键下降。蜘蛛人的特别能力荡秋千，需要连按两下后按住。
□	开启门/机关，对话，拾取道具，抓住敌人。抓住敌人后可按下×或○键进行攻击敌人，或者滑杆拨任意方向摔出敌人。
L+方向键	四个方向分别对应画面左下角的四个英雄头像，切换你想要使用的角色。
L+×/△键	镜头拉远/拉近
L+○/□键	画面左/右旋转
R键	画面右上角出现特技图标，按×/○/□/△键使用对应特技。×/○对应的是攻击特技，□对应的是辅助特技，△对应Xtrem技。按方向键可以切换使用的特技。
L+R键	防御，防御中按方向键是队长指示，可以大致指示队友的战斗。↑为积极进攻，↓为防御为主，←为跟随队长，→为普通设定。

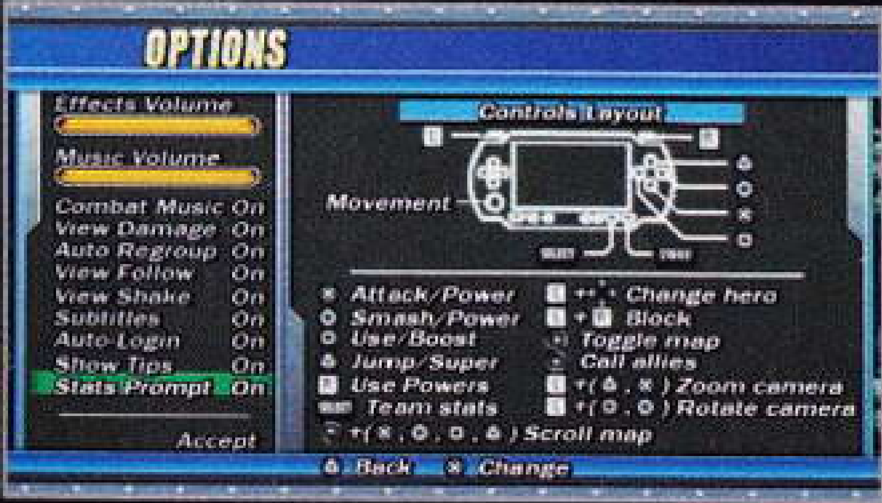
菜单画面

菜单画面中按×确定，△退出/返回，○一般是显示细节。

START菜单	战斗画面中按START键进入
Objectives	任务情况，这里可以查看每个任务的每个步骤的完成情况，上下键选择任务，L键查看人物已经完成的部分，左右翻页。
Hreo Details	英雄选单，见下文详细介绍。
Portal	使用后打开一个通往基地的传送门，玩家的队伍可以通过这个门直接回到基地。使用后需要等待五分钟才能开启另一个传送门。
Online States	查看在线状态，需要连接官网才可使用。
Options	设定菜单，详见下文详细说明部分。
Players	查看其他玩家，只有在线游戏时才可选。
Load Game	读取游戏。
Quit Game	离开游戏回到开始画面。



OPTIONS	设定菜单
Effects Volume	效果音量
Music Volume	音乐音量
Combat Music	战斗音乐
View Damage	伤害数值显示
Auto Regroup	自动重组队伍
View Follow	跟踪视角，画面会跟随玩家操纵的角色的方向。
View Shake	画面抖动特效
Subtitiles	字幕
Auto-login	自动登陆
Show tips	显示操作提示
Stats Prompt	状态提示
Accept	接受，设定完成后选择此项并存档后才可以保存你的设置。



Hero Menu	英雄选单

游戏中按SELECT键进入或者按START键选择Hreo Details项进入。游戏中共有27位人物，一部分初始可选，黑色人物为隐藏人物，需要在游戏中搜集与其相关的隐藏道具、剧情才能得到，有的通关就能得到，有的要使用网络联机得到。先选择一个英雄，按○进入英雄细节，角色细节分为Powers、Outfit、Gear、Stats四项，用左右键切换。可以保存你的设置。

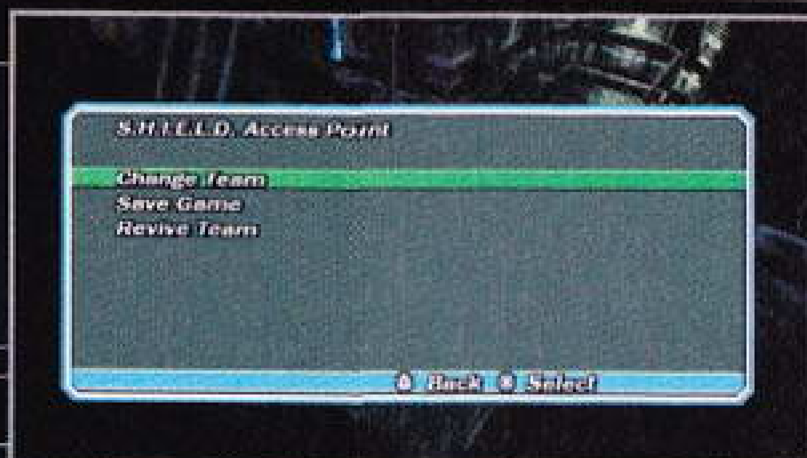


S.H.I.E.L.D Access Point	基地设备说明
在游戏剧情进展到一定阶段后场景中会出现S.H.I.E.L.D Access Point，在这里按□键就会进入基地设备菜单，菜单中的项目也是根据剧情增多的。	
Extract	传送，可将人物传送到其他的S.H.I.E.L.D Access Point(这个功能要在剧情进行到一定的阶段以后才可以使用)。
Change Team	切换队员和换装，详见英雄选单。
Save Game	保存游戏，有时保存结束后系统会询问游戏要素更新，是否保存。当然应该选择YES。
Trivia Game	相关小知识的问答，答对了有XP奖励。
Review Computer	在这里可以查看目前取得的CG动画，角色特写，漫画海报，搜集品完成度和帮助提示。
Training Simulator	在这里可以进行Comic Missions(相当于小任务)，各个Comic Missions是通过收集Simulator Disk开启的。

Powers	特技
这里显示了角色的全部技能，按×键学习选定的技能，□键取消学习(退出角色细节菜单会直接更改，不可撤销操作)，○键则是自动学习。L键显示技能细节。Gear、Stats四项，用左右键切换。可以保存你的设置。	

Outfit	服装
服装不仅是英雄的外表，还具有提升英雄能力的效果，按○键展开服装，可以看到提升能力的选项，这些效果的升级是要靠钱购买的。选定衣服按×键即可更换，可以即时看到衣服的款式。每个服装的具有的特殊效果是不同的。随着游戏进程，英雄可用的服装会不断增加。	

Gear	装备
每个英雄只能穿一个装备，黄色的装备是英雄可以穿着的。最下面是装备的说明和使用条件。R键扔掉装备，×键脱下装备，□键卖掉装备，○键自动选择装备，START键确认退出英雄选单。	



Stats	基本能力
XP	角色的经验值
Health	角色的体力
Energy	角色的EP(能量点数)
Body	与角色体力相关的数值，角色的基础体力=25+5×等级数+3×BODY数值
Focus	与角色EP相关的数值，角色的基础EP=30+4×等级数+3×BODY数值，此外也影响EP的回复速度和能量攻击的威力
Strike	对应角色的格斗攻击力
Defense	防御力，要靠装备才能增加
Melee Combat Moves	角色普通攻击的连接方式
其他	最下方是每个英雄具有的特殊技能，比如蛮力，飞行等

剧情攻略

ACT 1

Helicarrier Mission

故事从Nick Fury舰长的飞船受到Doom博士的攻击开始……但是这次有点不一样，因为Fury舰长这次召来了一批难得一聚的英雄帮忙：雷神托尔、蜘蛛侠、金刚狼、美国上尉几位英雄各施本领来到Fury飞船的甲板上。



英雄们首先要赶到舰桥与Fury汇合，一

Tips ×和○键是施展拳脚攻击敌人，□键可以抓住敌人，△键跳跃，托尔是可以飞行的，连按两次△键即可飞起，按住L键用方向键切换操作的英雄

路上也顺便小试了一下身手。按□键开门，有门槛的地方跳跃即可过去。地上的火焰不要碰到，随便烧两下就会成为鬼雄了。半路遇到第一个小BOSS叫做蝎子(Scorpion)，这个家伙自称这次把赌注压在了一个邪恶的组织——Masters Of Evil 上，这个组织的头头当然就是Doom博士，他有个惊天大计划……当然你不能指望现在就知道坏蛋总头目的计划，总之是个对人类不利的邪恶计划就是了。

收拾了Scorpion来到舰桥，见到Nick Fury，他证实了星舰是受到Victor Von Doom率领的邪恶组织“Masters Of Evil”的攻击。当英雄们询问飞船返回地球的目的时他却不愿透露。这个时候Black Window 报告Masters Of Evil启动了舰上的核导弹发射器，Fury需要英雄们的帮助来阻止核弹的发射！

离开舰桥，正对面有一个S.H.I.E.L.D



Access Point，站在上面按□键进入选项，第一个选项是更换队伍里的英雄，第二个选项是记录，第三个选项是让人物归队。记录好后向右边走，看到一个敌人正在破坏能量转换器。先干掉他，再将坏掉的能量转换器拉出来，把左边两个箱子后面的新能量转换器拖过去换上，就可以启动开关来关掉能量屏障继续前进了。

到了导弹发射区，Fury下达指示：需要破坏控制器才能阻止导弹发射。英雄们破坏了两个控制台，可惜还是晚了一步，导弹发射了！Fury马上提出补救对策：去宇航室控制导弹，就能让导弹中途自爆。在宇航室门口干掉Bullseye，拿到接入卡，操作控制电脑让导弹成功自毁，总算避免了一场核灾难。

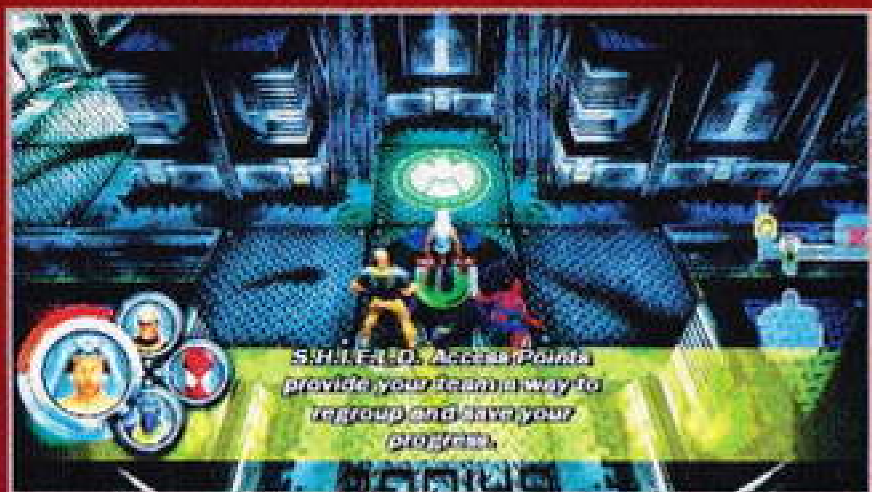
这时Black Window报告Masters Of Evil正在攻击稳定引擎，Fury再次下达指示：避免两方正面交火，让英雄们去处理掉那些杂兵。英雄们赶到了那里时，Black Window已经和敌人交上了火，看到英雄军团的援军到来，Black Window才放心离开。匆忙中Black Windo w忘记带走她的笔记本电脑，而被英雄们意外捡到。英雄们敏感地察觉Black Window违反命令和敌人交火很可疑，决定先留下笔记本电脑日后再做调查。来到船员生活区，左边的房间里有红外线机关，碰了会爆炸，通过以后操作电脑打开能量门救出一个S.H.I.E.L.D 成员。调查房间里的电脑可以阅读S.H.I.E.L.D 成员的日记，记载了Black Window的可疑行为。来到引擎控制室，遇到Radioactive Man和Winter Soldier，他们二人关闭了房门，自以为英雄们进入了他们设下的圈套。英雄们当然要教训一下这两个不自量力的家伙。刚一动手，Doom又发来信息让他们先破坏引擎，两人趁机开溜，英雄们一路追到甲板，Winter Soldier正在解锁舰炮，打算用舰炮来轰引擎，不过看来他是没机会了。收拾掉这两人后向Fury报告，Fury开通电梯让英雄们回舰桥。

回头找到电梯。来到Fury处，他告诉英雄们Masters Of Evil正在打飞船主引擎的主意。没说的，为保护引擎而战吧！一路杀到甲板上，遇到了对手，这个对手夸张了点，居然是一头叫做Fin Fang Foom的绿龙。绿龙飞翔的时候可以利用舰首的高射炮攻击，炮口大致对准正中偏左稍向上抬一点的位置就可以。击中绿龙后他会降落到甲板上，受到一定伤害又会飞翔，如此反复几次干掉这个大家伙。危险解除后Fury招呼大家回舰桥，飞船驶向Stark Tower(斯塔克堡)。



Tips 敌人和英雄能够使用的战斗方法几乎是一样的，普通攻击、投掷、格技攻击。打倒敌人以后掉落的红色和蓝色的小球分别是补充体力和能量的道具，游戏中只有这种道具可以补充体力和能量，而且不能储存，不过幸好英雄们的体力和能量是可以慢慢地自动恢复。

Omega Mission



在Stark Tower，Nick Fury向大家介绍了这里的主人Tony Stark(外号钢人)，由于飞船受到严重攻击，Stark提供了Stark Tower作为临时行动基地。Fury介绍了接下来的任务：奥米加基地(Omega Base)的主任Dum Dum Dugan发过来的一条讯息不太正常，需要英雄们去调查一下。先在Stark Tower里转转，和Hank Pym谈话他会拜托英雄们去Omega Base的时候顺便帮忙找找他丢在那里的控制头盔。和Vision谈话他会请英雄们找Black Window要一个解码器。找Black Window了解情况，得知Omega Base



是一个巨大的移动基地，基地里进行的是超级士兵的研究工作，这个基地的主管Dum Dum Dugan发来信息，要求Fury去一趟升级超级士兵血清，但是超级士兵血清的工作平时是另一位教授负责的，Dum Dum Dugan不加说明就自己发来信息，估计情况有些不太正常。接下来交谈选第三项可以得到解码器，别忘了将它交给Vision。Black Window身边有一张Simulator Disc，它可以用来进入训练任务。拿到Simulator Disc以后会让你选择选项，第一项是“以后再说”，第二项是“立即开始训练任务”，选“以后再说”的话还可以在Training Simulator训练模拟器进行训练。此外指挥台上有一个Review Computer，调查后可以浏览目前为止获得的CG、图片、漫画海报和每个关卡获得的隐藏物品帮助提示。之后与Wyatt Wingfoot打招呼，他会介绍一架由他来担任飞行员、被称作Quinjet的超级喷气机，并用它来运送我们执行任务。英雄们顺便还拜托他帮忙找个高手看看能不能破解Black Window的电脑，看看里面究竟有什么，但是先不要让Nick Fury知道，Wyatt Wingfoot听后满口答应。

到了Omega Base很快见到Dum Dum Dugan，原来Omega Base的通风管道被人放了毒气，Dum Dum Dugan被弄晕了，醒



过来以后就被Doom要挟，要他把Fury引到Omega Base，如果拒绝他就拿Omega去撞Vondrak水坝。现在Fury识破了他的阴谋，Doom就要兑现他的承诺了。Dum Dum Dugan让英雄们带他去引擎控制室，以恢复对引擎的控制。路过主履带传动器的时候，Dum Dum Dugan建议破坏它，可以减缓Omega Base的移动速度。到达一个控制室后，发现这里已经被破坏了。不过控制室并不是只有一个，还是快点继续寻找吧。打败拦路的Crimson Dynamo(深红发电机)后再破坏两个传动器，成功让Omega Base减速。之后来到第二个控制室，发现控制被锁定，需要到甲板上手动控制基地停下。直接通向甲板的门被锁上了，惟一的方法就是从基地外部找路。

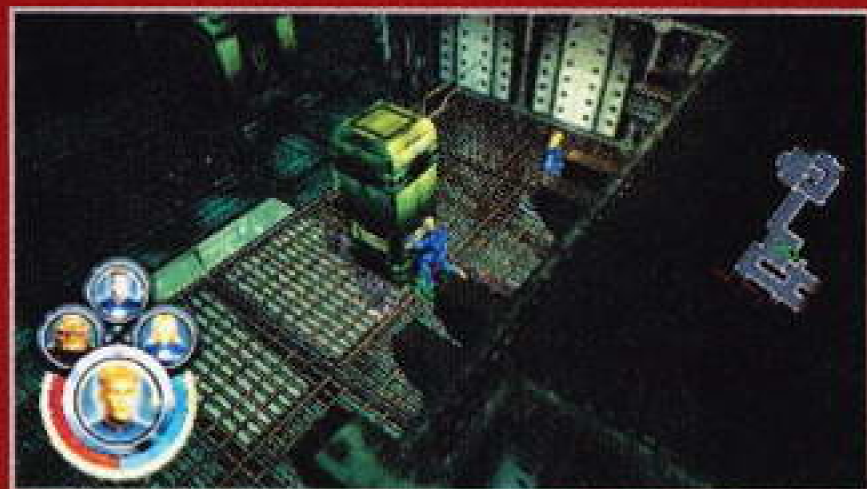
一出门就听到直升机的声音，正在想是不是Fury派来的增援，却突然一发导弹打了



Tips 打倒有名有姓的敌人会掉下一个装备，游戏中绝大部分的装备都是这样获得的，只有少量装备是从宝箱里取得的。



过来，让英雄们断绝了这个念头。一路上导弹很多，看到地面出现红圈赶紧避开就不会被炸到。这段路一定不要恋战，要快速前进。到达尽头开门进入项目实验室，这里有个叫Mysterio(神秘)的家伙破坏了神经抑制剂的供应，让处于休眠状态的超级士兵苏醒了，看来也只好先对付这些超级士兵了。之后接着前进，顺便救出了被困在自己房间里的Bruce Banner，并从他那里了解到Mas-



ters Of Evil攻击这里的主要目的应该是为了夺取超级士兵技术。这时候Dum Dum Dugan报告说敌人启动了基地里的伽马炸弹，如果放着不管半径两公里内都会化为焦土。正好Bruce很了解这方面的知识，英雄们带上他去解炸弹。收拾掉埋伏的杂兵，再让Bruce出马，发现炸弹的开关已经被破坏了，需要到第二实验室去重新设定安全锁。向前走走就是第二实验室了，设定安全锁就可以关闭炸弹启动程序。走没多远碰上了Mysterio拦路，这家伙除了会分身，招数还有眩晕效果，尽量使用远距离武器攻击。干掉他以后进入主电梯。

进了电梯以为可以暂时休息一会儿，谁知一个叫M.O.D.O.K的家伙为英雄们还准备了余兴活动，不断派士兵助兴，时不时还扔个炸弹下来让英雄们玩玩拆弹游戏。连乘了两次电梯才终于来到甲板。

甲板上有个S.H.I.E.L.D 成员因为高射炮坏掉而对敌方的直升机束手无策，英雄们走了没多久也被直升机的攻击炸毁了路。来到甲板二层，从高处推落重物砸碎透明地板，从内部绕过障碍继续前进，找到一个高射炮，干掉了直升机。S.H.I.E.L.D 成员开门让英雄们进入舰桥。M.O.D.O.K就在这里，他倒是蛮有闲情逸致，居然与英雄们玩起智力问答了。问题1：什么让你落在地上？选2重力；问题2：游戏有BUG显示不出，只好随便答；问题3：什么状态下原子最紧密？选1固体；问题4，什么是光速？选1。答对了一个问题就可以接近M.O.D.O.K一点，当然游戏归游戏，游戏赢了还是要在拳脚上动真格的。M.O.D.O.K的问题简单，打起来可不简单，苦战之后灭掉他，就可以在控制台关闭Omega Base了。任务完成接到通知回基地。



任务介绍

Fury告诉英雄们Masters Of Evil在Omega Base偷了超级士兵血清和变种人增幅器。现在没法确定Masters Of Evil的总部位置，无法采取下一步行动，但是好不容易召唤来的英雄也不能就这么闲着，于是打发英雄们先去调查调查亚特兰蒂斯发生的骚乱。据Black Window的情报，亚特兰蒂斯是一座海底城市，城市里居住着亚特兰蒂斯人，他们的王叫做Namor，不过Namor的表妹Namorita最近发来消息说他的王位受到了威胁。和Wyatt Wingfoot交谈准备出发，但这次他还有事相求：喷气机和Stark Tower之间的数据流有问题，总是断线，他想让Pym博士帮忙看看。这是举手之劳，先跟Pym说一声，然后再登机好了(和Wyatt Wingfoot的对话选项选择第一项是起飞，先选最后一项才能去完成这个支线任务)。

Tips 到一个区域和另一个区域的出入口时，会提示下一个区域的名称，这里按□键即可进入。

Atlantis Mission



来到亚特兰蒂斯，英雄们先注射了可以水中呼吸的药物，然后来到另一个房间，开启阀门潜入水中，便进入亚特兰蒂斯大陆。遇到亚特兰蒂斯人后英雄们表示他们是Namor王的朋友，但这些亚特兰蒂斯人却说Namor投靠了陆地人，背叛了亚特兰蒂斯，Namor的朋友就是他们的敌人，甚至与英雄们交上了手。打发了他们后没游多远，就看到Namor被叛变者关在空气牢房里奄奄一息。干掉叛变者以后Namor的表妹Namorita也来了，Namor说他的子民好像是受到了某种精神控制才叛变的，还挣扎着要去拯救他的子民，Namorita给了一些镇静药物让Namor先睡着了，然后拜托英雄们去古代神庙找一种海藻，以便医治Namor。她说亚特兰蒂斯人是被一种叫做音波发射器洗了脑，这可能与想抢Namor王皇位的Attuma有关。

先进入神庙，在左边房间拉开一个大蚌找到一个珍珠，Namorita说这个叫Negrete之眼，可以用来解锁。右边的房间打开一个墓室的门可以拿到另一个珍珠。前面右边的房间有个三叉戟头，拿了再说。到左边的房子发现石像前有两个基座，把珍珠放上去，波赛冬神像手中棍子就横过来了。再安上三叉戟，门就开了，进去拿到海藻，Namorita开通了一个旋涡，让英雄们直接回到了Namor身边。

回去用海藻治好了Namor。从另一个入口进入亚特兰蒂斯海沟，Byrrah和Krang这对表兄弟守着音波发射器，这正是导致亚特兰蒂斯人的精神被控制的元凶。干掉他后破坏三个音波发射器，从另一个门来到到王座追踪Tiger Shark和Attuma。Tiger Shark和Attuma看到英雄们慌忙使用珍珠开门逃窜，取下珍珠，放到里面房间正中的基座上打开两边的门，再去两边的房间取得两个珍珠放到另外两个基座上，就可以打开门了。这下Tiger Shark和Attuma变得无处可逃，和他们战斗时要注意，他们游泳速度很快，建议使用可以跟踪的远程攻击对付他们，或者启动开关，引诱他们到四角的水闸那里，这样可以暂时固定他们的行动。打败他们以



后Tiger Shark招出了他的幕后主使是Masters of Evil。Masters of Evil支持他们的代价是让其拿走地底墓地里他们想要的东西。

进入防御者地下室，一直前行进入竞技场，遇到Mandarin，Mandarin洋洋得意地说他拿走了Asariu卷轴，临走时召唤出一头叫做Kraken的大海怪拖住了英雄们。对Kraken直接攻击是无效的，他的攻击会破坏周围四个柱子的底部，站到柱子里引诱Kraken攻击，根据按键提示躲过它的攻击，他会攻击再次攻击柱子导致柱子倒塌，四个柱子都倒塌它就挂了。进入下个区域回到基地。



Tips 如果有英雄战死，5分钟以后会复活，去记录点选择Revive Team即可让其归队。

Mandarion Mission



回到基地Fury免不了夸奖英雄们一番。既然Mandarin偷了Asarius卷轴，那么英雄们的下一个目标自然是Mandarin的老巢灵魂谷了。乘喷气机来到灵魂谷的Mandarin宫，中间的门前有个绳子，力气大的英雄可以拉下绳子开门，没力气的就从左边绕好了。继续深入在回廊上遇到一个龙人，它行动缓慢，只要拉开距离攻击就很容易对付。继续深入内部，Mandarin通过它制造的机器人Ultimo警告英雄们不要前进，不过它似乎不知道有关亚特兰蒂斯的事。不管那么多，干掉Ultimo继续前进，来到一个房间，门是从对面锁住的，干掉所有的敌人即可打开，由此进入金色庭院。这里场景很大，但是殊途同归，不会迷路。走廊尽头的房间Grey Gargoyle在等着我们，没得商量只好跟他打起来了，Grey Gargoyle有特技将英雄变成石头，除此以外也稀松平常。打败他进入天空大厅。

大厅两头的走廊尽头有一个房间，左边的房间里杀光敌人，拉开大箱子，会出现控制杆，右边的房间把箱子拉到房间正中的一个黄色方块上会出现控制杆，拉下控制杆打开两道门就可以继续深入了。路上遇到Mandarin研制的Ultimo升级产品Ultimo Mark 2，不过看起来没啥大的改进，干掉它进入羁禁之通道，发现Dr.Strange(怪博士)在里面和敌人战斗，原来他是来这里找丢失的红宝石，虽然对他孤身闯入的精神很敬佩，不过没大家的帮助估计他这次就够呛了。继续向前走，在尽头消灭所有的敌人以后，地图上会出现X标记，到X标记那里怪博士找到了他的红宝石，向大家道谢后就回家喝茶了。此时原来路上打不开的门可以打开了，由此进入Mandarin的大殿。Mandarin和英雄们战斗到一半，突然想起来要试验他的新型号Ultimo Mark 3，自己躲在楼上的小房间观战了。使用发光的传送点到他的房间，却马上又被传回大厅。英雄们开动脑筋，引诱一只虫子进入传送点就可以炸



掉房间内的Ultimo Mark 3，这样就能进入Mandarin的房间了。不过他马上就会逃到另一个房间，三个房间都逃一圈以后无路可逃的它终于被干掉了。打倒后询问关于Masters of Evil的事情，他说他已经在几个星期前就离开了那个组织，因为他试图和Doom争夺领导地位，却最终失败了。而在亚特兰蒂斯偷东西的不是他，而是Pompous Loki(洛基)，他具有变化成他人的能力。这个时候Fury来消息，X-Man的夜魔侠和琴格雷被Masters of Evil绑架了。趁英雄们一分神，Mandarin利用传送点也闪人了。



任务介绍

回到基地，Fury通知大家要更换总部基地，和Wyatt Wingfoot交谈，英雄们飞向下一个基地。

Tips 站在S.H.I.E.L.D ACCESS POINT上按□键进入菜单，第一个选项是更换队伍里的英雄，进入后按×键切换上场的英雄，按○键显示英雄细节(详见系统操作里的英雄选单)，第二个选项是保存游戏，有时保存结束后系统会询问游戏要不要更新，是否保存，当然选择YES了。

ACT 2

任务介绍

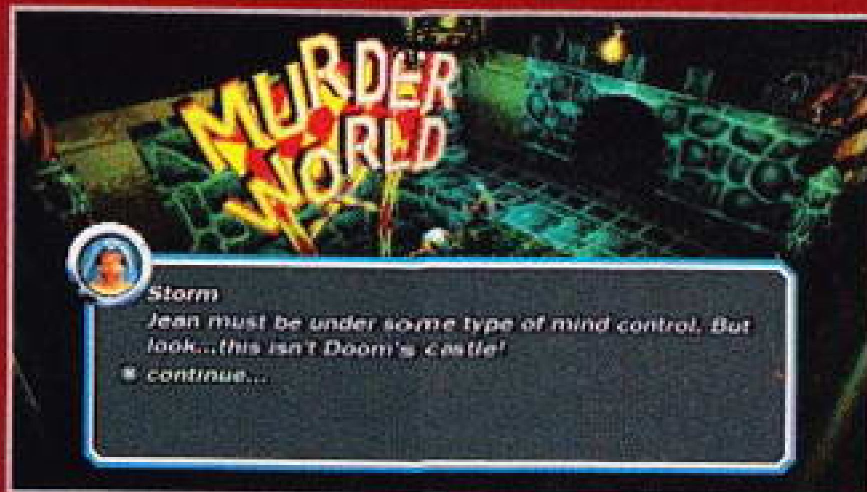
下一个基地是位于格林威治的至圣所，这里是怪博士的家，怪博士向大家问过好，然后就可以随意行动了，拿上桌子上的红宝石，从左边的走廊来到内部密室，Fury解释了离开Stark Tower的原因：为了对付Loki需要借助魔法的力量，而至圣所是地球上魔法的权威之地。至于被绑架的夜魔侠和琴格雷，X教授已经查出了其中一人在Doom的城堡里，看来英雄们得去拉脱维亚的Doom城堡走一趟了。在老王(Wong)身边的水晶球处使用红宝石，Wong将英雄们传送到Doom的城堡。



Murderworld Mission



Fury通知英雄们主要任务是救出两位变种人英雄，有空的话也不妨问问Doom他最近到底在忙什么大项目。此外还有一个消息，Kally参议员半夜被绑架了，现场只留下一个会蹦出小丑的玩具盒子。一路前进，对付敌人和城堡的机关，奇怪的是城堡的柱子打坏以后，露出来像是游乐场的柱子表面。半路上遇到了琴格雷，但是她已经变成了黑暗凤凰，打败她后她发出冲击波震坏墙壁，露出了Murder World(谋杀者世界)标牌。这时候Arcade现身"解说"，原来英雄们没有被传送



到Doom的城堡，而是被Barom Morde传到伪装成城堡的Murder World。

来到城堡顶部，意外的解救了Kally参议员，对于这个变种人的坚决反对者，英雄们也懒得和他多纠缠，安排了S.H.E.L.D成员来解救他。进入帐篷，再次遇到琴格雷，打败她后Arcade把她吸进了游戏机里，要英雄们玩穿游戏才能解救她。Arcade还很体贴地送来了游戏币，打倒所有敌人，拿到游戏币，完成小游戏，解救了琴格雷。

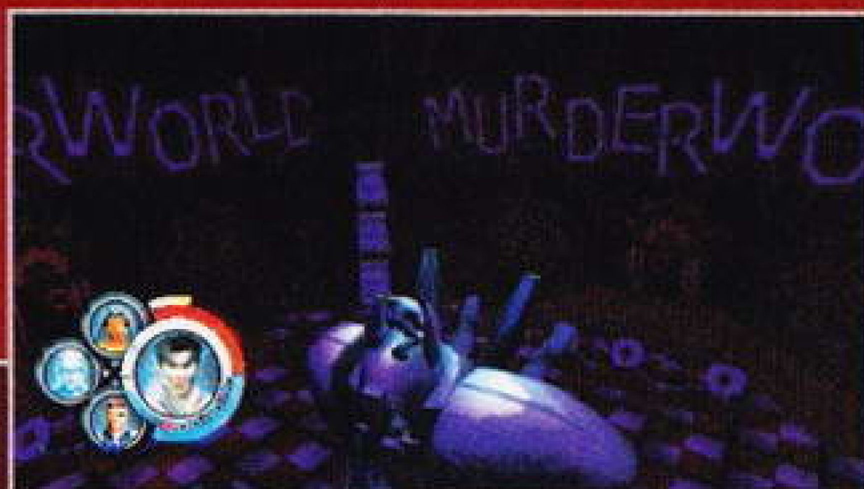
进入下一个场地，居然是弹珠球游戏，这里要获得1000000分才能过关，要获得这么高的分数，需要打烂所有有小丑脸的木牌，【067】，还要打倒两个敌人。完成以后拿到一张金卡。再次进入帐篷，走另外一个门，从帐篷里找到一个大锤，在栅栏门前用○键蓄力砸下去开门，进去以后在一个抓娃娃机那里玩抓娃娃游戏，意外地抓(救)出来了Blade。穿过一个帐篷来到一个迷宫。扳动手指可以令树篱消失。一直前进，扳动最后一根手指出现一个大锤，玩砸大锤开门，玩碰碰车得到一张金卡。穿过门来到过山车地区，回到游乐园。进入帐篷使用两张金票进入欢乐屋。



先到左边一号门完成打砖块游戏，2号门开启，一直向前走来到炮弹飞人的帐篷，Arcade驾驶一个巨大的机器人来"迎接"英雄们，对付机器人的秘诀在于它站到场地中央的时候，让英雄落入四边上的洞穴，发射"英

Tips 重要的机关和道具在画面上会用黄色箭头表示，在地图上会用红色×标记表示。

雄炮弹"到机器人头上，然后根据按键提示对抗机器人的手抓，如此几次机器人自己就倒掉了。抓住Arcade，他招出Doom在夜魔侠身上使用变种人增幅器是想打开恶魔领域的门。之后使用传送点回到至圣所。



任务介绍

Fury说X教授已经确定夜魔侠在恶魔领域。英雄们如果在出发之前拜访Weasel，他会告知从笔记本电脑的资料里发现S.H.E.L.D智囊团正在进行一个代号为战争领主的计划。

Mephisto Mission



使用红宝石传送到恶魔领域，这片区域的中间有一个五芒星魔法阵，周围还有五个小的区域。到左前方的区域，捡起地上的斧头砍倒树，出现一个传送点，回到中央的魔法阵。到右前方的区域，破坏所有的十字架回到中央魔法阵。这时候X教授派琴格雷来帮忙，但是她没有和英雄们一起而是选择了单独行事。正前方区域拿到火把点燃所有的火盆；入口右边区域打倒所有的敌人；入口左边把敌人抓住扔到岩浆里，扔几次就会出现传送点；回到中央魔法阵，五芒星五个顶点的火被点燃，出现传送点，从传送点进入地狱。



一路收拾了几个火焰巨人，英雄们来到一个祭坛，发现Ghost Rider昏倒在祭坛上，为了解救Ghost Rider英雄们破坏四周锁链的基座，这个行动惊动了Mephisto，他嘲笑英雄们无用的劳动后提出了一个交易：让英雄们选出一个人来与Ghost Rider交换。一个英雄无畏地使用一边的绝望之书，用自己的自由交换Ghost Rider的自由。Ghost Rider醒来以后大伙商量，只有打败Mephisto才能解救替代他的英雄。向前走到尽头遇到Blackheart，现在夜魔侠和琴格雷在他手上，他让英雄们选择救谁，另一个会被推入无尽深渊。英雄们会选择么？当然是选择第三项打倒他两个都救，跟他打要全部破坏周围的魔法装置，不然他会复活。打败他以后还是要面临一个选择，两个人只能救一个。作出决定以后(这里选择的是放弃琴格雷)，进入地狱深渊对付Mephisto。



Mephisto告诉英雄们Doom拿走了他的Twilight Sword要对付奥丁，此外琴格雷并没有死，现在已经被他控制了。和Mephisto战斗要注意，他拿着剑的时候是无敌的，要按□键抓住他再按△键夺下他手中的剑，砍坏魔法阵周围的雕像，全部都砍坏以后琴格雷出现，不过她现在已经被Mephisto控制成为了黑暗凤凰。攻击琴格雷，她会暂时清醒，抓住这一瞬间的机会，她与Mephisto同归于尽了。这时刚才代替Ghost Rider的队员可以选用了。任务完成后回到基地。

Tips 并不只是敌人可以抓起来，一些箱子也是可以用□键举起来的，有些重的物件虽然举不动，但是可以拖动。

ACT 3

任务介绍

从地狱那里得到情报，在Doom的主使下，Loki带领经过超级士兵系统改造的巨人占领了Asgard——北欧传说中的仙宫。由于北欧诸神需要英雄们的帮助，英雄们例外的允许进入了瓦尔哈拉，并将这里作为他们的临时基地。英雄们的第一个任务是去Asgard寻找勇敢的Balder，只有他能重整众神的旗鼓，解救Asgard 。



Asgard Mission



先从传送门来到Asgard，先走左边的岔路，路被封住以后打倒所有的巨人，天上掉下来一把维达之锤，用锤子锤向砧板即可解开封印。再走前方的正路，没走多远看到Thor(雷神托尔)的雕像，在雕像附近的记录点换出Thor，使用他释放雷电的技能打开通路。很快就找到了被法术囚禁Balder，他告诉英雄们，要解救他首先要解救他的两个朋友。Tyr(战神蒂尔)和Heimdall(守望之神海姆达尔)。

先到Balder左手边的奥丁庭院东方之翅。进门第一间房间注意到地板上左右两个匕首图案指向的方向。在没多远的房间攻击两边的羊头雕像可以开门。再前面房间两边有两个雕像，右边的雕像旋转到向前，左边的雕像旋转到向左，打开通向前方的门。向前进入主大厅。直走又遇到被封印的门，先到左边的房间，打开三面墙壁上的石头把三个箱子拉到房间中央的三个底座上，注意箱子上的花纹要和底座上的对号。右边的房间打倒三个敌人，把得到的石板放在中间的地面上。来到封印前，有两个按钮，按对按钮，封印解开继续前进，按错了么……也没啥，多两个喽罗要收拾一下而已。

在尽头的房间看到Heimdall被冻在冰块里，Rhino和Shocker看守着他。打败他们后，先到两边的房间转动绞盘让罩住镜子的笼子上升，再使用镜子反射阳光融化冰块救出Heimdall。这个时候向回走，从中间刚刚打开的门进去可以拿到Heimdall的号角，将号角还给Heimdall，他开启了传送点让英雄们回到Balder被囚禁的地方。

进入Balder右手边的奥丁庭院西方之翅，一路前进，撬开魔狼芬里尔的嘴巴来到大铸造场，可怜的Tyr被吊在一池融化的金属上面，有Scorpion和Lizard看守他，打败他们以后要放Tyr下来，不过他的下面是融化的金属，要先冷却才行。从左边的门一直走，有个记录点的房间，先拿右边工作台上的金属块到左边的炉子上，使用鼓风机加热金属，右边的台子上拿钳子夹起来，再放到砧板上，拿工作台上的锤子打。这是奥丁设置的考验，完成考验继续前进，发现一个大水罐，倒出里面的水冷却融化的金属，绕回关Tyr的房间，转动高台上的绞盘放下Tyr即可。他谢过以后开启传送点送英雄们回到了Balder那里。



禁锢Balder的锁链解除了，看守他的Executioner和Enchantress看情况不对头也蹦出来了。Enchantress会使用魅惑之术，还会帮Executioner加血，加血的时候可以使用××○的组合攻击打断。干掉他们解救了Balder以后，进入神之庭院，任务完成。

Tips 游戏中常常可以获得Focus Upgrades、Body Upgrades、Striking Upgrades和Skill Points这些道具，前三者可以增加英雄相应的数值一点，后者最为珍贵，可以增加一个可用的特技点数(特技升级用)。

任务介绍

Fury指示英雄们下一个任务是打通彩虹桥，彩虹桥是神界和人间的通道，不死族和Loki关闭了彩虹桥，这样神界就无法从人间补充英灵作为战力。英雄们的任务就是重新开启彩虹桥，打通神界和人间的通道。Fury顺便还告诉英雄们由于他们解救了Asgard，他们已被获准进入英灵殿。在英灵殿里如果和Weasel谈话，会引发一段剧情，就在大家几乎认定Black Window是叛徒的时候，Fury一番解释终于让大家消除了怀疑。

Bifrost Mission



刚进入彩虹桥，瓦尔基里"献声"请英雄们帮忙找找她的龙牙剑。这里的维京战士很不好惹，不过用火把对付起来还是蛮有效的。来到奥丁的雕像前，左边走到头把四个石柱根据花纹安放到相应的基座上，或者右边走到头把石柱安放再基座上，消灭远处的维京弓箭手。地上会出现蓝色字符，踩上字符，奥丁的手抬起，出现新通路(龙牙剑就在奥丁的背后)。来到通向人间的大门，扳动齿轮，开启大门。穿过满是火焰的大桥，打开吊桥，终点等着的是Thunderball、Wrecker、Piledriver和Bulldozer，打败他们开门，彩虹桥再次开通。

回到瓦尔哈拉，Fury接到消息说奥丁去Niffleheim(死亡之城)讨伐巨人王Ymir已经失去联系很久，看来他需要英雄们的帮助。于是英雄们在Helvelgamer之井跳入Niffleheim。

在Niffleheim入口遇到预言女巫Volla，Volla故意说英雄们偷了她的戒指，解释以后她说如果看见她的戒指，她会为英雄们作出预言。在冰原上前进，路上有处地方地图没有显示，仔细找找即可。半路上遇到Ulik和Kurse，他们偷了Volla的箱子却没有钥匙，正在讨论费那事干嘛，一锤子砸开不就完了么，结果不巧遇到英雄们了。收拾了这两个小贼继续前进，在一个房子前的火堆中找到了钥匙，回去打开箱子果然找到了Volla的戒指，Volla说英雄们会用得着这个戒指，把戒指送给了英雄们，并作出了她的预言："成功只是短暂的，胜利的时候也是死亡的时候。"虽然很不吉利，但是英雄毕竟不会被女巫预言的命运吓倒，继续深入到战场中来。前面的巨石如果推开会压住一个加能力道具，还是从旁边绕得好。在战场点燃火把，破坏投石机，扳动头石机砸开路障。在一个大坑里发现了坏掉的Twilight Sword，Twilight Sword是奥丁的克星，现在这把剑已经坏掉了，说明它已经向奥丁使用过了，看来奥丁凶多吉少。

来到Ymir's Domain，很快见到森林巨人的王Ymir，从他那里证实了奥丁已经被Doom控制了。不过现在没空担心奥丁，还是想想怎么对付面前的巨人吧。对Ymir来说一般的攻击是没效果的，必须要拿他手下森林巨人的巨大长矛才能对付，当Ymir的锤子砸下来的时候，靠近锤子，英雄就会从锤子爬到Ymir的脑后勺上插进长矛进行攻击，如此几次以后杀死了Ymir。继续前进。



来到Spires Ascent，一路杀到Baron Mordo和Ultron面前，他们正在为哪个枪是奥丁的神枪发愁，派了一个暗精灵去试探，结果碰上假枪被电成了灰。英雄们打败他们，选右边第二个拿到奥丁的神枪，解开Loki的屏障，来到Raven's Spire。Loki在这里正打算用神之剑解封毁灭装甲。打败他后从传送点回到英灵殿。Fury说既然Loki对毁灭装甲这么感兴趣，它应该是一个很有用的东西，

不妨利用利用。先从王位左边的传送点进去捉住一把神之剑。右边的传送点首先要三个英雄踩在机关上让最后一个英雄进门拿剑，第三个传送点要注意陷阱，第四个要先攀岩再跳过障碍，还要注意不要被冷风吹下来。全部四把剑拿到用剑砍开封住毁灭装甲的冰，Loki突然现身，原来他假扮Fury，传送的也不是英灵殿而是他自己制造出来的空间。他躲到其中一个空间里用魔法保护自己，让毁灭装甲对付英雄们，英雄们只要找到Loki所在的房间，到那里以后攻击毁灭装甲，让毁灭装甲力量爆发，即可杀死Loki，进入传送点。

Doom终于现身了，这个时候的他已经盗取了奥丁的力量。英雄的力量在他面前已经不值一提。正在他对英雄们下杀手的一瞬间，一个自称观察者的人救了英雄。



ACT 4

任务介绍

英雄们醒来，发现自己已经身处外太空一个叫做Attilan的地方，这里的主人观察者是个身材高大的外星人，他观察地球的状况已经很长时间了，现在Doom正在地球上肆意乱来，他觉得不能再只坐壁上看了。Doom现在已经拥有了主神的力量，英雄们是无法和他对抗的，除非像他偷取奥丁的力量一样偷取了他的力量，根据观察者的研究，如果能找到两个东西加以运用，或许能做到。第一个是M'Kraan水晶，这是Shi'Ar星女皇的宝贝，不过幸好X-Man们和Shi'Ar星女皇颇有交情，找她借水晶一用应该不难。要去Shi'Ar星旅行，目前最快的方法是找一条叫做Lockjaw的狗狗，借助它的空间传送能力。



▲狗狗是很听话的，只要你不打算抢它的玩具。

Shi'ar Misson

英雄们被传送到了Shi'Ar女皇的飞船，遇到了Corsair得知女皇Lilandra的王位刚刚有点变动，他的妹妹Deathbird篡位了，现在Deathbird正准备飞回Shi'Ar登基。Corsair要和英雄们一起解决这个问题。飞船舱里的力场被开启了，小心被气流带到太空里。关掉开关不会被吸走，从两边的门进去打开战斗控制开关，解除了门上的力场进入能量核心。

为了阻止Deathbird回Shi'Ar，Corsair请求英雄们破坏飞船超级引擎矩阵以停止这



艘船。没走几步看到几个守卫正在用钥匙卡关门。到两边的房间打倒头上有黄箭头的守卫拿到钥匙卡使用控制器开门。进入使用升降梯下去。见到Gladiator，这个死脑筋只为女皇服务，而现在他认为Deathbird是女皇了。他有能量核心提供能源是无敌的，使用周围的四个能量转换器后，反过来吸取他的能量，这样就可以攻击了。打败他，超级引擎矩阵同时也被破坏了。现在到飞船外面去找空气开关。

Corsair接着又交给英雄们两个任务，任务一：找到通讯天线向仍然忠于Lilandra的星舰发送信息；任务二：破坏飞船的舰炮，以免来帮助的星舰受到攻击。甲板上Starbolt挡住去路，英雄们干掉他和他召唤出来的



Warstat，向前走看到舰炮，先在低洼处破坏力场控制器，再破坏炮舰。前面不远就是通信天线，转动天线到正确方位，即可发出信息。接着向前走还有4个舰炮要破坏。完成后进入观察甲板。打倒拦路的Hussar、Neutron。在王座室遭遇Deathbird，自然要对付她了。她血伤到一半的时候会使用M'Kraan水晶保护自己，攻击M'Kraan水晶后Deathbird暂时解除保护，眼看斗不过英雄们，她狗急跳墙启动了自毁装置。进入中间的光束，来到科研区。

为了阻止飞船自毁，英雄们需要破坏每个能量结点。中途发现被囚禁的Lilandra。Lilandra让英雄们先保护飞船，破坏了所有的能量结点，自毁也停止了，英雄们拿到了M'Kraan水晶。可惜Deathbird逃跑了，而Lilandra也回天乏术了。



任务介绍

回到Attilan，观察者告诉英雄们下一个需要的东西是Muonic Inducer(介子诱导器)，这个东西是行星吞噬者Galactus用来吸收行星能量的。他正在攻击Skrull星球，而Skrull星人长久以来一直计划占领地球。

Skrull Misssion



来到Skrull母星，先破坏防御设施方便行事。来到航空站，正巧遇到想要逃跑的Skrull女皇和她的手下Super Skrull和Paibok。女皇与英雄们达成了一个交易：英雄们帮她打开停机棚的门好让她航空器逃离，她告诉英雄们Galactus的弱点。同意以后在Super Skrull和Paibok之中选一个做帮手。绕到停机棚的背后，打开控制器，停机棚的门打开后从边门来到Skrull女皇身边。结果可想而知，女皇骗了英雄们，Galactus是没有弱点的，否则女皇也不会舍弃她的星球逃跑了。女皇留下Super Skrull和Paibok对付愤怒的英雄们，自己开飞船跑了。打倒他们出了一口恶气，之后进入Cityscape都市。Galactus正利用他庞大的身躯和无比的力量在城里肆意破坏，同时用超级钻孔机转透星球外壳。虽然Skrull人不是什么好东西，但是放任一个文明被毁灭也太不符合英雄们的身份了。英雄们一边前进一边破坏了两个钻孔机，暂时延缓了星球的毁灭，这时候Galactus也发现了英雄们在坏他的事。不过他没有把这些地球人放在眼里，只派了手下来处理英雄们，而英雄们一路硬闯进入Heights Progress。

走了一段遇到Titannus，打败他进入World Devourer。Galactus终于不耐烦要亲自对付他们了，英雄们遇到这么大个家伙也实在没办法只有跑了，一路跑正想着跑也不是办法呢，Silver Surfer来帮忙了。而且带来一个计策：Galactus身边有三个机器，如果重新装配机器时出现故障，就会回馈给Galactus，令他暂时抓狂。到每个机器前操作一下，Galactus会发出能量冲击波，这个



时候Silver Surfer会利用他的滑翔技能让Galactus眼花缭乱，以至于能量冲击波在他手中就爆发了，这个可以令Galactus受到伤害。三次以后Galac tus就很不体面地倒下了。拿到Muonic Inducer趁Galactus没醒来赶紧回去。

任务介绍

观察者利用M'Kraan水晶加强了Muonic Inducer，现在可以用它来偷取Doom的神力了。Doom正在地球上为所欲为，不仅打倒了很多英雄，甚至利用他的能力将英雄们转变成他的傀儡。再不行动，整个地球就要成为这个战争狂人的牺牲品了。



ACT 5

Doomstark Mission

英雄们回到Stark Tower，这里已经被Doom改造得面目全非了。开启能源，能量结合刚开启，来了敌人绑架了Fury，进入Iron Man实验室，Fury已经搞定了绑架者，这时候Hank报告有大量敌人来袭，只要给他时间他就可以启动电磁脉冲对付他们，坚持一段时间以后电磁脉冲启动，来袭的敌人都变成了废铁。回到Stark办公室。Fury说明情况紧急，Doom的瘟疫已经向全世界蔓延，所有的人包括超级英雄们都被他影响了。没有时间了，赶紧动身去Doom的城堡。

Doom Mission

Doom城堡的入口，Doom很开心地向英雄们致欢迎词辞，还"体贴"地架设楼梯供英雄们前进来到一个全是门的房间，Doom很有闲心地跟英雄门开起了玩笑，无论进哪个门都会回到原地。不跟他纠缠，回头出门，会发现地上有个大洞，跳进去到下一层，没走多远会看到Doom的雕像，检查后提示要将Doom的装甲、护手和面具安装到神像上。也罢，为了达到目的，陪他玩玩。先来到右边Doom's Lair。搬开书柜，遇到被Doom控制的克罗索斯和美国上尉。打倒他们到手套房间拿到手套。出门到楼梯间，上到2楼，进入巨型洞窟遇到Psylocke和独眼龙，这个场景很奇怪，跳下去来到下一层，再跳下去就回到上一层，打倒他们进入下一个装甲房间，打倒4个Doom铁人拿到Doom的装甲。接着进入Doom的研究室。这里可以找到Ultmate Nullifier，虽然已经坏了，还是带上吧。继续前进，遇到Doom蜘蛛侠和托尔。打倒他们拿走Doom的面具。这里还关着奥丁，要破坏禁锢奥丁的机器，正好Doom托尔的锤子可以一用。解救了奥丁，瓦尔基里向英雄致谢后将奥丁接回天庭。英雄们打开门回到Doom城堡。Doom塑像得到三个部件以后打开了通向Doom王座的传送点。

来到王座，Doom正在等着英雄们。先对付掉Doom神奇四侠 。接着向Doom发出挑战。Doom笼罩在光球中，碰都碰不到，而且不断使用超大范围的神力攻击英雄们。先破坏周围四个王座的能量供应，便能够靠近Doom，趁机用Muonic Inducer偷取了他的部分能力。能力被偷，Doom便不是无敌的了，开始最后的决战吧。一番苦战之后，Doom终于体力不支，震怒的奥丁趁机在空中用神枪将Doom轰杀，结束了这场战争。

通关后是长长的预言，讲述了由于英雄们的活动，对地球的未来会造成什么样的影响。看了以后让人手脚冰凉，一不注意就会让地球万劫不复，做英雄真是不容易啊！





迎接次时代烧录卡到来！

——近期Slot1烧录卡综评

文 ZinniaSun 编 米格

NDS卡槽，又被命名为主机的Slot1槽，是任天堂为NDS主机设计的一种全新插槽，支持日本MegaChips研发的特殊规格存储卡片，最大可达1Gbit容量。在开发之初，就有消息称这种NDS卡片采用了全新的半导体工艺，使其制造成本比GBA卡带便宜30%到70%，以便于厂商降低游戏价格、拓宽玩家市场。不过，今天我们要说的并不是有关正版卡片的种种，而是采用这种插槽的新型烧录卡……

概述

在NDS破解初期，黑客Darkfader研制出的PassMe的Slot1插槽引导卡片，使NDS游戏能够通过技术成熟的GBA烧录卡烧录运行，从此展开了漫长的Slot2插槽（即GBA插槽）烧录卡发展史。之所以说其漫长，是因为厂商们（尤其是国内厂商）凭借在GBA时代积累下来的各种成熟技术，并不急着发展采用Slot1插槽的真正意义NDS烧录卡，而是利用现有的技术积累对Slot2插槽烧录卡进行不断完善，采用外存储卡、NDSL防尘卡大小，加入震动功能，烧录卡在不断进行着技术革新，但依靠在NDS模式下读取GBA卡带的本质却没有变。Slot1插槽的引导卡倒是有所发展，从需要正版卡引导、体积硕大的PassMe，到现在不需要正版卡、外形完美的NoPass技术引导卡，引导卡的技术在日益成熟，但厂商们却不愿轻易做出将引导卡与烧录卡整合这一新尝试。不过最近，终于有一批采用Slot1插槽的全新烧录卡开始涌入市场，改变当前NDS卡片烧录卡停滞不前的局面，并且正在掀起一场全新的烧录卡革命！下面就让我们来简单点评一下几款新型烧录卡以及它们所拥有的各种新特性吧。

DSLink 首款Slot1插槽外存储烧录卡



提起Slot1插槽烧录卡，自然就不能不提及到DSLink，在48辑《掌机王SP》中也曾经做过详细的评测。作为首款正式登陆市场的采用外存储卡的Slot1插槽烧录卡，DSLink在制造工艺上无疑是有很大优势的，但究其本质，其实与采用Slot2插槽的烧

录卡并无区别——依旧需要刷机才能运行、依旧需要对Clean ROM进行转换、依旧需要转换软件进行存档修正，从本质上来看，它并没有具备Slot1卡槽所拥有的各种独特魔法，惟一让人满意的就是支持待机、支持Slot2插槽的震动包和内存扩充包这些基础功能，从这一点上看也算基本达到了支持Slot1、解放Slot2插槽的目的了。



DSGBA NDS D版卡鼻祖

同样是由国内厂商开发的DSGBA网站开得很早，烧录卡公开的也很早，可正式上市时却一下子变得低调了起来。它采用了完全模仿正版NDS卡片的硬件设计，支持Clean ROM，无须存档补丁即可直接存档，而且又采用的是内置存储芯片的设计，迄今为止共有256Mb和512Mb两个版本，但最为奇怪的地方就是它必须刷机才能运行。好在100多元的价格还算有些优势，最终也就沦为NDS盗版卡片的最佳载体而低调流入市场。



NinjaDS 首款公布的免引导免刷机Slot1烧录卡

这款由国外Ninja小组开发的NinjaDS同样是在很早就已经公布的Slot1插槽烧录卡，发布之初就由于其公布功能的强大及易用性而广受玩家关注，也是掀起这次新型烧录卡革命的先锋派。可等它经过长久跳票后真正发布之时，不但功能方面与之前广告相比严重缩水、软件BUG多，而且多出长长的一块SD插槽让人不禁联想到早期的PassMe。不过无论怎样，它也算实现了Slot1插槽烧录卡的各种基本功能 无须刷机直接启动、无须转换直接支持Clean ROM、具有PassMe引导卡功能、无须存档补丁、优秀的存档备份功能、支援关闭屏幕的待机状态、支援Slot2插槽震动包等各种官方扩展卡。另外，这款产品支持FAT16文件格式、最大支持2GB的SD外存储卡，使用界面也非常友好，内置媒体播放软件可以直接播放MP3、OGG等格式的媒体文件，提供的无线Wi-Fi FTP软件让Clean ROM拷贝也更加方便，只要你的电脑有无线热点，就可以无须拔掉SD卡而直接通过无线网络在NDS上直接进行文件传送。最新公布的折叠版也已经上市，看起来更像折叠版的PassMe。据说不久后还有NDS正版卡片大小的版本上市，那么小的体积还要插上一块SD外存储卡，实在让人不敢相信。还有一款名叫MicroNinjaDS的使用microSD作为存储载体新版本也在研发中。

Acekard 国人研发的真·Slot1烧录卡



由国内一支全新的研发团队独立完成开发的Acekard可以说是目前炒得最为火爆的Slot1插槽烧录卡了。真正完美的Slot1烧录卡、NDS真卡大小、无需刷机即插即用、ROM无需转换即可支持Clean ROM、完美支持Slot2插槽游戏联动（GBA游戏联动）功能、完美支持震动包等各种官方扩展卡、具备PassMe引导功能……反正就是怎么看怎么让人眼花缭乱，加上国人制作、采用TF外存储卡实现超大容量烧录的特性，也难怪它能闹得这么火，现在国内各大网站都在进行评测，本辑《掌机王SP》中也有小超带来的火速评测，因此详细功能就不多说，还是请大家自己看看评测结果吧！





DS-Xtreme “次时代”烧录卡



DS-X采用的并不是一般传统写入型CPLD芯片，而是造价不菲的特殊定制高密度FPGA “Rapids”芯片，以高集成技术制造，技术含量确实不是一般的高。但就是这样一款出自国外厂商的高科技含量的烧录卡，却在外壳做工上让人不敢恭维。它采用了内存储Nandflash芯片（与NDS正版卡相同），4Gb的烧录容量还是能够满足一般玩家的需求的。既然称它是“次时代”烧录卡，它的功能自然强大得让人无话可说：无须引导刷机直接使用、支持Clean ROM、无须存档补丁、支持联动等各种Slot2扩展功能、可待机、支持进行单卡联机、标准NDS卡片体积。当你使用miniUSB连接线将它和电脑连接后，烧录卡会自动被识别成“可移动磁盘”，从而直接进行Clean ROM的复制、删除。内置的MP3播放软件还可开启烧录卡上的闪灯，看起来绚丽多姿。另外，它也是目前惟一一款支持苹果机OSX操作系统的烧录卡（反正识别成“可移动磁盘”，就是Linux也一样支持）。最后要补充一句，这款烧录卡价格近千元，就算有了国内的正式代理商，估计这样的价格也是很难在国内市场生存下去的。



预售烧录卡

前些日子，突然有一款名叫GD Flash的烧录卡跳了出来，并且已经提供成品供业内人士测试。这款烧录卡也采用了内存储芯片的设计，现在有512Mb和1Gb两个版本，将来还将推出Nandflash的1Gb、4Gb、8Gb以及microSD外存储卡版本，同样无须引导、无须刷机，并且号称价格将会特别低廉。至于其他详细信息，还是等它上市再说吧。

提起M3系列烧录卡，大家一定都不会感到陌生吧。而最近制作M3的Gbalpha小组也透漏了他们在开发Slot1插槽新型烧录卡的消息。而预定在今年圣诞推出的Ewin3也将是一款Slot1插槽烧录卡，并且将会发布内存储芯片和使用microSD外存储卡的两个独立版本，内存储芯片版直接支持Clean ROM，而外储存卡版本可能需要进行ROM转换，但都将是NDS正版卡大小，并且实现免刷机直接引导的功能。



总评

随着传统NDS烧录卡厂商的产品转型，新一轮的烧录卡革命又将被再次掀起。不知SC、EZFlash几家厂商将会在何时推出自己的新品，但可以肯定，新版烧录卡的诞生又将再次为烧录卡市场注入新的活力，掀起新一轮的购买热潮。《掌机王SP》也会继续为大家追踪报道各品牌次时代烧录卡的最新情报，给大家提供更多更好的选择。

Slot 1插槽烧录卡功能对比

品牌	容量/外存储卡类型	Clean ROM 免引导免刷机	PassMe 引导功能	免转换、传送软件	免存档补丁	GBA联动、	扩展卡功能	附加功能
DSLink	microSD	×	×	×	×	×	✓	厂商开发的专用NDS、NDSL固件刷新程序
DSGBA	256Mb、512Mb	✓	×	×	×	✓	✓	
NinjaDS	SD	✓	✓	✓	✓	✓	✓	内置友好软件界面，附带媒体播放、Wi-Fi无线传送功能，不过目前测试结果看并不支持单卡联机
Acekard	microSD	✓	✓	✓	×	✓	✓	
DS-Xtreme		✓	✓	✓	✓	✓	✓	支持苹果OSX操作系统，独有的闪灯特效让你的主机更加绚丽

文 小超 编 米格

趋于完美的标准NDS烧录卡

——AceKard火速评测

9月下旬，AceKard开发的消息一经公布，便引起众多媒体和广大用户的关注。AceKard吸引人的地方并不在于其小巧的体积及带有TF卡槽，也不在于内置引导卡功能，大家更关注的是直接AceKard支持Clean ROM。这意味着用户能从繁琐的软件升级中摆脱出来，游戏兼容性达到近乎100%。下面，小超就带大家一起领略AceKard的魅力。



▶ AceKard在功能方面走在烧录卡的前列。

“怎么这个游戏玩不了？”“为什么又要升级程序啊？”相信这是很多NDS烧录卡用户最为头疼的问题。目前，大部分NDS烧录是以给ROM打补丁的形式来运行游戏，这样用户必须时常关注烧录卡软件的更新，否则便会有些新游戏不能运行。随着NDS的普及，NDS烧录卡也进入混战状态。各厂商纷纷在外形、功能上挖空心思，迎合消费者的不同口味。然而无论外形再炫、附加功能再多，用户最关注的还是游戏兼容性。如果哪一天烧录卡厂商倒闭，那我们手中的众多烧录卡也可能会跟着宣告退伍，因为它再也玩不了最新游戏。而AceKard的诞生将会改变这种现象，因为，它能够直接支持Clean ROM！

评测之前，我们有必要稍稍了解一下AceKard卡片。

AceKard特性

1.体积接近NDS真卡大小，插入NDS不突出
2.自带引导功能，无需刷机使用
3.耗电量接近正版NDS卡片
4.支持Clean ROM
5.支持震动卡等Slot2扩展设备
6.支持TF卡扩展
7.采用原版Flash存档系统
8.支持内核升级(主要是为了拓展其他方面的功能)

测试条件

日版NDSL一台
AceKard一块
SSK牌多用读卡器一个
KingMax 牌512MB microSD卡（也称TF卡）一张

包装

烧录卡大战愈演愈烈，各厂商纷纷开始注重产品包装。前一段时间推出的DSLink采用了铁盒包装，让人眼前一亮。原本以为作为高端产品的AceKard包装应该差不到哪里去。真正拿到卡后，却大大失望了。AceKard只采用了一个质地较软的包装纸盒，盒子的印刷还算精美，上面罗列了产品的一系列功能，在侧面和正面都特别注明了NDS、NDSL、IDS、



▲ AceKard的包装实在有些简陋。

IDSL 通用的字样。包装盒内部没有缓冲海面垫，AceKard 被放在同样质地很薄的纸壳的中央。包装盒的抗压能力非常弱，真是替里面的AceKard捏了一把汗。在包装盒的开启处贴了一张封条，如果盒子被打开，封条就会被破坏，大家可以根据封条判断买的是否是新品。

AceKard 包装内部附带了程序光盘和说明书。与很多烧录卡连光盘都不附带相比，AceKard 这点做得非常好。毕竟不是每个用户都有条件上网，拿到产品后可以通过光盘中的程序马上开始使用。比较吃惊的是AceKard的说明书，这是一本十几页的小册子。上面并非产品的简单介绍，而把拷贝游戏、运行游戏等具体使用方法分门别类地介绍了一番，最后还有常见使用问题。对于新手来说，能够通过这本说明书快速上手。不过说明书只有单纯的文字介绍没有配图，如果加入几幅图片相信会更直观。

外观

小超收到的是 AceKard 的第二版。相比较于前一版，第二版在模具上已经做了一些改进。从外壳看来，结缝处比较紧密，但还是有轻微毛边现象。卡片正面贴着印有产品标识的贴纸。很奇怪，贴纸的印刷图案与包装盒上的并不一致。

作为 Slot1 槽的烧录卡，AceKard 做到了接近 NDS 正版卡片大小。注意这里仅仅是接近，为什么这样说呢？大家仔细看，会发现AceKard虽然在长度和宽度上与NDS正版卡片一样，插入NDS后不会突出，但在厚度上却多出一点。当然，这不会影响到卡片的实际使用，但在插入和拔出时，会略有阻力感。

本来官方打算在第二版中解决厚度问题，但实际上第二版产品的厚度仅仅少了一点点。第二版还将 TF 卡槽裸露出来，这样做的目的显然是为了减小厚度。但由此也带来一个弊端，如果将卡放在外面不用，卡槽部分会进灰尘。AceKard的 TF 卡槽是弹出式设计，玩家不必用指甲将TF卡抠出来，只要轻轻一按，TF 卡就会弹出。实际使用中，感觉这部分设计有点生硬，TF 卡的弹出不是那么顺畅。

用手仔细摸摸 AceKard，会觉得中间部分有个突起。事实上，AceKard 采用了镂空



▲插入NDS不突出，但很紧。

设计，背面为TF卡槽，正面则是电路集成块，这个电路块正是突起的部分。撕开卡片正面的贴纸，再将周围的四颗小螺丝卸掉，就能够取出AceKard的电路板。电路板设计简洁，没有跳线，看起来工艺不错。

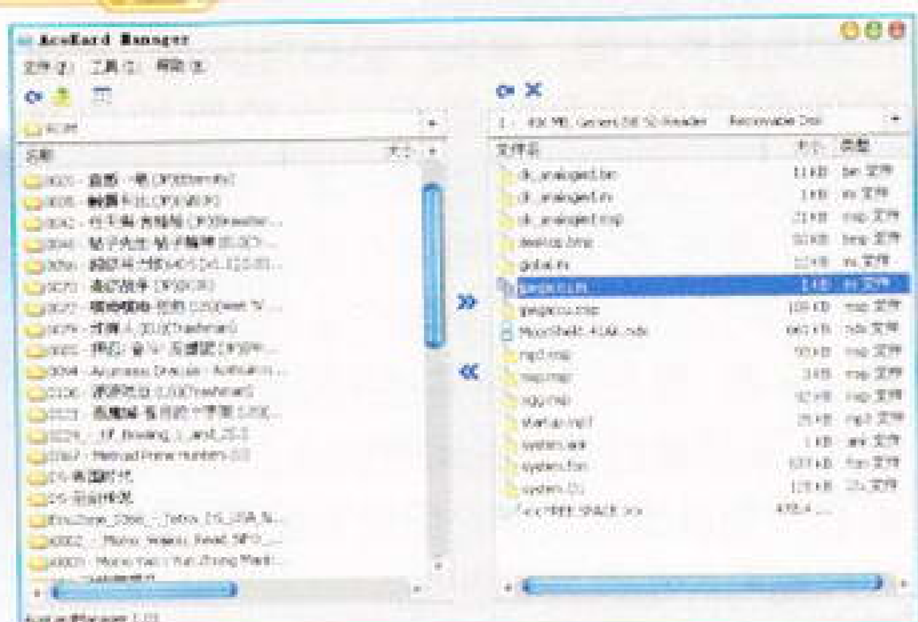


▲电路板做工不错。

软件

AceKard 的电脑端烧录程序名为AceKard Manager，是一款绿色程序，不需要安装，下载后解压缩，鼠标双击 akm.exe 即可运行。AceKard Manager界面简洁，没有什么花哨功能。第一次使用，我们需要将TF卡格式化为AceKard专用的AKFS格式。首先将TF卡通过读卡器连到电脑，然后点击工具菜单栏下的格式化SD卡选项，接着会出现TF卡类型列表，根据所使用的TF品牌、容量选择。点击确定后，AceKard Manager会将TF卡格式化。

AceKard 对 TF 卡的兼容性不错，像



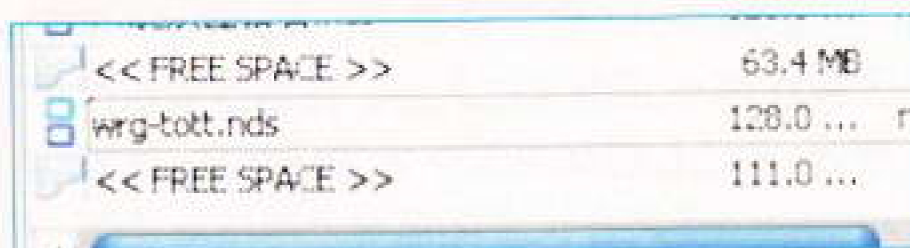
▲ AceKard Manager 界面简洁。

PNY、KingMax、KingSton、SanDisk 等品牌的 TF 卡都能正常使用。但也有一个特例，虽然 KingSton 256MB、1GB 的 TF 卡能够在 AceKard 上正常使用，但 512MB 容量的卡会出现兼容性问题，很多游戏运行异常。因为制造工艺问题，不同品牌不同容量的 TF 卡速度不同。在软件中选择 TF 卡类型的时候，我们能够看到官方评定的 TF 卡延时标准。TF 卡后的数字越小，说明速度就越快。我们可以看到像 SanDisk 2GB 为 14，速度较慢；而 KingMax 512MB 为 4，速度较快。一般来说，使用延时为 13 的 TF 卡，大部分游戏就能正常运行，但还是最好买速度为 4 或 3 的产品。官方推荐的是 PNY 512MB、1GB 的 TF 卡，不过 PNY 牌子的 TF 卡市场上很难见到。通过工具菜单中的设置默认 SD 卡选项，我们能够设置游戏中 TF 卡的读取速度，如果 TF 卡类型列表中有用户使用 TF 卡的数据，就不用重新设置了。

AceKard Manager 主界面中，左边窗口显示电脑中的文件，右边窗口则显示 TF 卡中的文件，程序支持鼠标直接拖曳操作。只要将电脑端的游戏 ROM 从左边窗口中拖曳到右边窗口中，稍等片刻，游戏 ROM 就会传输到 TF 卡中。备份存档文件也很简单，将右边窗口的存档文件拖曳到左边窗口中即可备份到电脑硬盘。选中文件后，再点击中间的向左、向右的箭头也能够完成操作。

可能看到这里大家会有疑惑，AceKard 既然支持 Clean ROM，那还要电脑端烧录软件做什么，直接将 ROM 拷贝到 TF 卡中不就成了吗？主要原因在于，AceKard 采用的是 AKFS 磁盘格式，而 AKFS 不能被 Windows 系统识别。如果将 TF 卡格式化为 AKFS，再通过读卡器连接到电脑上，双击 TF 卡盘符，会提示 TF 卡未被格式化。这样就需要一个电脑端程序充当中介，将 ROM 传输进去。因为 AceKard Manager 没有对 ROM 打补丁，所以 ROM 传输速度很快，同直接将文件拷贝到 TF 卡速度差不多。AKFS 不支持目录，所有文件都会罗列在根目录中，显得有些混乱。另外 AKFS 对字母大、小写也是敏感的，ROM 后缀名最好用小写，否则可能会出现不能识别的现象。

AceKard Manager 没有提供明显的查看 TF 卡剩余容量的方法。我们根据右边窗口 FreeSpace 后的数字来判断 TF 卡的剩余容量。但由于 AKFS 采用连续存储方式，必然会产生磁盘碎片，这样在 AceKard Manager 中会显示多个 FreeSpace。每个 FreeSpace 就是一个相对独立的空间，不能拷贝大于剩余容量的 ROM。举个例子，如果 TF 卡中有两个 FreeSpace，容量分别为 38MB、28MB，这时如果拷贝 64MB 容量的 ROM 会提示剩余空间不够，因为 AceKard 不能将两个 FreeSpace 合并起来。



▲根据 FreeSpace 判断 TF 卡剩余容量。

磁盘碎片过多，会引起空间利用率下降。FreeSpace 的个数首先和 TF 卡的内存颗粒有关系，如果用的是两颗颗粒，那至少会有两个 FreeSpace。比如 KingMax 512MB 卡，采用两颗 256MB 的颗粒，这就意味着用户不能拷贝大于 256MB 的文件到这张卡里面。而 PNY 1GB 就采用了一个内存颗粒，用户能够粘贴 900 多 MB 的文件到卡里。NDS ROM 最大为 128MB(1Gb)，因此并不会受到这方面的影响。但对于经常看电影的用户影响就不小了，因为很多视频单文件的容量都很大。

如果拷贝的文件过多，删除过于频繁，也会增加 FreeSpace 的个数。但很遗憾，AceKard Manager 目前没有提供磁盘碎片整理功能。要想合并 FreeSpace，我们只能采用笨办法。先将所有文件拷贝到电脑硬盘，然后格式化 TF 卡，再拷贝回去，那样 FreeSpace 就会合并。

在使用 AceKard Manager 的过程中，程序很稳定，没有发生崩溃的现象。不过 AceKard Manager 的设计不够人性化，比如不支持 RAR、ZIP 压缩格式 ROM，记不住上

次浏览的硬盘目录，还不能自动将ROM改为中文名。AceKard Manager对读卡器也有要求，必须是USB的读卡器才能够被识别。小超将TF卡插入笔记本自带的读卡器中，程序无法认出TF卡。这些小地方希望在以后的版本中能够改进。至于游戏软复位等功能，官方表示以后也不会支持，因为软复位需要对ROM打补丁来实现，违反了他们只用Clean ROM的原则。

TIPS 关于AKFS

AKFS是AceKard专用的磁盘格式。普通烧录卡所采用的是和Windows系统相兼容的FAT磁盘格式。FAT格式读取速度过慢，不能满足NDS游戏高速读取的需求。这就需要烧录卡软件对ROM打补丁，以达到正常运行的目的。为此，AceKard开发小组开发了AKFS磁盘格式，拥有极高的读取速度。AKFS是AceKard能够直接运行Clean ROM的关键所在。

使用

AceKard能够用在NDS、NDSL、iDS、iDSL四款机器上。与之前的DSLink不同，AceKard内置了PassMe引导卡功能。无论是NDS、NDSL还是iDS、iDSL都不需要刷FlashMe，将AceKard插入Slot1插槽，开机就能使用。当然，刷过FlashMe的主机也能正常使用。对于一些不想刷机的用户来说，AceKard无疑是最佳选择。能够将烧录卡和引导卡的功能整合到小小一张卡片中，可见AceKard开发小组的实力。

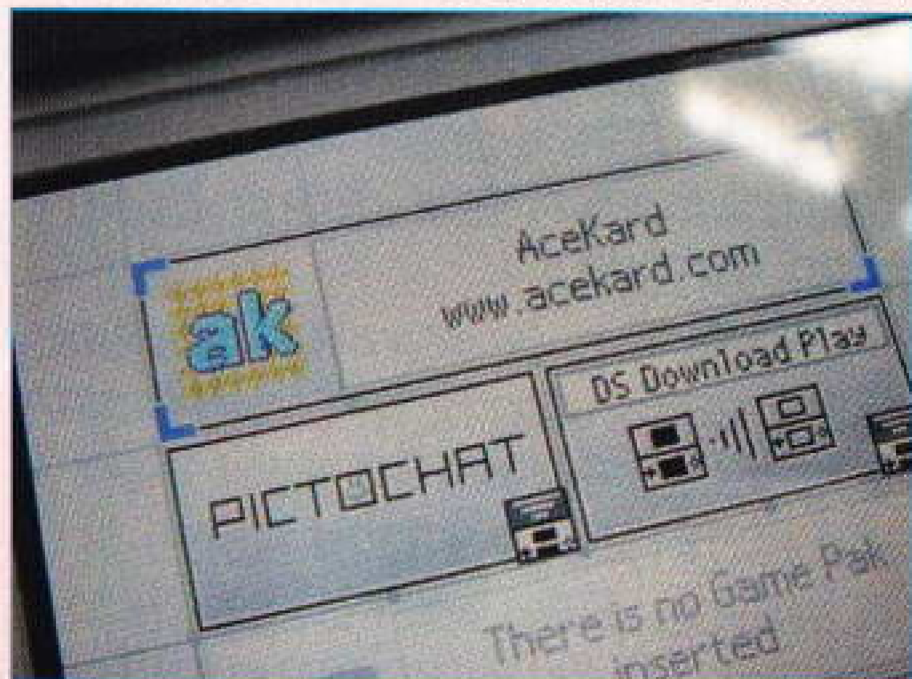
如果将NDS在系统设置里设为Auto Mode，则开机后会自动进入AceKard主界面。如果设为Manual Mode，开机后NDS会将AceKard识别为普通NDS卡片，点击图标即可进入AceKard主界面。AceKard的主界面比较简洁，下屏显示所有ROM的名称，中文名称也能正常显示。上屏显示当前选中ROM的信息，包括ROM图标、游戏名称、厂商。按START键会出现按键帮助。

在主界面左上角，显示当前TF卡速度。我们可以按住SELECT键的同时按十字键的左、右来调节TF卡速度，不过这个调节是一次性的，下次开机又会恢复到AceKard Manager设置的数字。

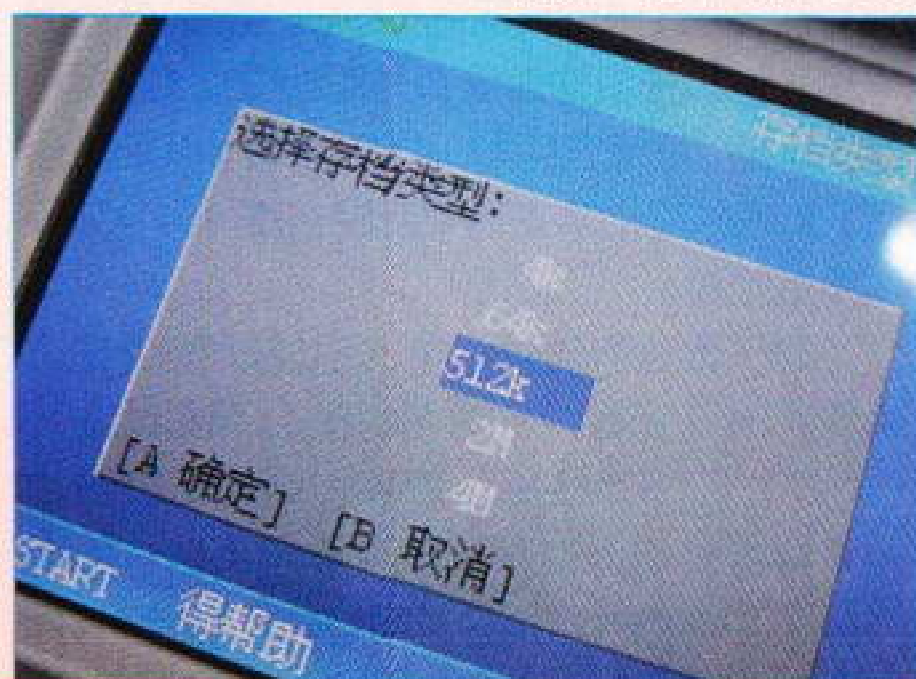
界面左上角显示存档类型。对于已经推出的游戏，AceKard内置了存档数据，能够自动识别存档类型。而对于一些新出游戏或者自制软件，就需要用户自己选择存档类型了。方法是选中ROM后按Y键，选中存档类型后再按A键确认。AceKard会自动记住用户的选择，下次不用再选。

AceKard采用和NDS正版卡片相同的存档设计。NDS游戏存档目前有五种，分别是4k、64k、512k、2M、4M。为提高兼容性，AceKard内置了4k、512k、4M三块不同的存档芯片，能够支持全部游戏的正常存储。据官方透露，他们还准备在以后的产品中将4M记忆芯片的容量提升为8M，以适应未来游戏需求。对于没有存档数据的新游戏，我们除了可以手动选择外，还可以下载官方提供的升级文件，通过AceKard Manager工具菜单中的更新存档列表选项来对卡中的存档信息进行更新。

运行NDS ROM，直接按A键即可开始游



▲NDS会将AceKard识别为普通NDS卡片。



▲按Y键选择存档类型。

戏。运行自制软件等不需要存档的ROM，按B键进入。用户手头有M3、EWin2等Slot2槽的烧录卡，想将AceKard当成引导卡使用也是可以的。方法是按X键，然后按A键确认，稍后会进入Slot2烧录卡界面。AceKard能够引导市面上所有Slot2槽的烧录卡，在功能上完全不逊于普通PassMe引导卡。只是要先进界面再引导的方式有些繁琐。另外AceKard能实现完美待机，游戏中合上NDS，不会出现噼啪的声音。当然，AceKard还可以支持Slot2插槽的周边，包括震动卡、网络扩展卡等，也能够和GBA卡进行联动。

综合看来，AceKard系统界面明了，使用简单，用户能够轻易上手。

TIPS 关于区域码

在烧录卡中设置区域码，AceKard算是第一个。有了区域码，可以很方便的看出AceKard是由哪个地区的经销商销售的，从而防止不同地区间的串货，保护代理利益。区域码的查看方法和以前FC游戏《魂斗罗》调30条命的方法有些类似。在AceKard的菜单界面，依次按NDS的上、上、下、下、左、右、左、右、L、R、SELECT键，会出现卡片区域码。本次评测所用卡片的区域码是0000－0000－061117—000676—000O6。

NDS游戏

关于Clean ROM，从GBA时代过来的玩友应该都不陌生。GBA烧录卡支持Clean ROM的直接载入，所以基本上所有的GBA游戏都能够在烧录卡上正常运行。在AceKard之前，市面上已经有三款宣称支持Clean ROM的产品。但其中DSGBA、DS-Xtreme都不支持存储卡扩展，容量受到限制。NinjaDS、MK3并非真正支持Clean ROM，通过硬件内核对ROM打补丁，游戏兼容性不好而且体形过于庞大。既支持TF卡扩展，又支持Clean ROM，再加上引导功能，可以说AceKard走在了烧录卡的前列。

AceKard对老游戏的支持十分完美，小超测试了《新超级马里奥兄弟》、《俄罗斯方块DS》、《动物管理员》、《直感一笔》等游戏都能够正常运行。对于以前的老大难游戏，《口袋妖怪 冲刺》、《终极蜘蛛侠》、《押忍！战斗！应援团》也能流畅运行，《恶魔城 苍月的十字架》的开头动画没有停顿现象。《捕捉！触摸！耀西》等三款IDS中文游戏可以正常运行。其他的汉化游戏如《最终幻想Ⅲ》中文版都没有问题。

对于最近的游戏，像《口袋妖怪 钻石·珍珠》、《马里奥 VS 大金刚》、《风雨传说》、《极品飞车 卡本峡谷》、《星之卡比 多罗奇团前来拜访》、《世界足球 胜利十一人DS》等都能够在AceKard上运行，速度没有拖慢，存档正常。最近的热门游戏《恶魔城 迷宫画廊》


▲老游戏运行正常。

在本次评测中也没有异常。有网友反映在商店中按START键死机的现象在评测中并没有出现，这可能和评测使用的是KingMax 512MB TF卡有关。据AceKard官方解释，《恶魔城 迷宫画廊》的死机是所用TF卡速度过慢引起的，如果使用延时为3或4的TF卡不会发生死机。这里再强调一下TF卡速度设置的重要性，最好按照AceKard Manager中的TF卡类型列表中的速度设置，否则游戏可能会出现不正常。小超曾将KingMax 512MB的速度从4改为3，结果《恶魔城 苍月的十字架》运行白屏。

到目前为止，AceKard对游戏的支持度达到了100%，由此可见支持Clean ROM的魅力。如果在以前，对于一个新出烧录卡来说如此高的兼容性几乎是不可能实现的。对此官方回答是，只要任天堂不改变现有NDS卡片的硬件，那AceKard将继续保持高支持度。

自制软件

在评测之前就有预料，AceKard对自制软件的支持度不会很好。AceKard不仅是块全新卡片，又采用了独特的磁盘系统。实际测试后果不其然。聊天软件IRCDS在昵称输入处死机，记事本软件DSe Notepad一直提示需要建立SRAM文件，漫画软件IMGView提示磁盘格式不对，地图软件AMAP4DS卡在载入进度条。测试的众多软件中，惟有CheckNDS还能正常运行。

作为NDS上的必备软件MoonShell一开始也是不能运行的，仍是磁盘系统的问题。还好，AceKard开发小组第一时间作出反应，推出MoonShell的改版程序。只要在AceKard Manager中，运行工具菜单中的安装MoonShell，MoonShell就会自动安装到TF卡中。AceKard专用版的MoonShell和普通版的MoonShell在功能上完全一致。我们只需要通过AceKard Manager将媒体文件传动到TF卡中，就可以在NDS听音乐、浏览图片、阅读电子书、看视频了。



▲大部分自制软件都不能正常运行。

总评

看了上面的评测，相信大家对AceKard也有了详细了解吧。下面来总结一下AceKard的优点：

1.支持Clean ROM，游戏兼容性高；

2.具有引导功能，可以在NDS、NDSL、IDS、IDSL上使用。

当然，AceKard的缺点也很明显：

1.AKFS格式和FAT格式不兼容，拷贝游戏需要通过软件；

2.电脑端软件易用性不高，很多常用功能没有；

3.对自制软件的兼容性不好；

4.外观做工一般，包装较差；

5.不支持GBA游戏。

AceKard开发组的全部成员都来自国内，之前并没有烧录卡开发经验。作为首款产品的AceKard一出世就有这样的表现实数不易。而开发组更透露正在开发FAT格式的版本。ACE在英文中有“第一流”的意思，那AceKard能否引领NDS烧录卡潮流呢？让我们拭目以待。

TIPS AceKard VS DSLink

AceKard的零售价格为360元。在国内市场，目前大规模上市的Slot1槽烧录卡只有DSLink，所以AceKard和DSLink的正面冲突不可避免。DSLink的定价为296元。两者的价格差在64元，但AceKard的性能要明显优于DSLink。首先AceKard支持Clean ROM，对游戏的支持度近乎100%，其次AceKard还有引导功能，无需刷机即可使用，这些都是DSLink的软肋所在。当然，DSLink也不是没有优点，DSLink的做工至少要好于AceKard。

一张引导卡的售价大约在70元左右，AceKard的价格恰恰等于DSLink+引导卡的价钱。至于选择哪种，各位还是根据自己的需要吧。已经刷机的用户，选择DSLink未尝不可，不喜欢刷机、特别是IDS用户，如果对游戏兼容性又有着苛刻的要求，那还是选AceKard吧。倘若AceKard能将价格降到300元左右，估计会更有竞争力。



▲AceKard、DSLink，你会选择哪一个？

掌机软件新闻

文 小超
编 米格

当寒风吹到脸上的时候，才发现真正的冬天已经来了。厚厚的冬装穿在身上真是不方便，真的很佩服周围那些要风度不要温度的MM。下面一起看看最近的NDS软件新闻吧。

NDS软件新闻

实用软件

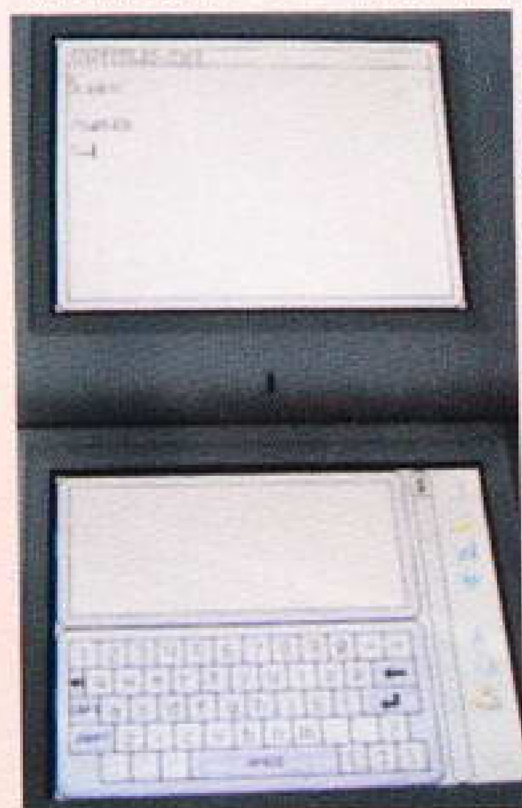
Image Viewer新版推出 推荐

NDS用看图软件Image Viewer于11月9日和11日发布V0.4、V0.41两个版本。新版修正了幻灯片播放时的错误，支持IPK文件长文件名滚动显示，加入图标以及更多的图片缩放比例，支持EZFlash4烧录卡，改进了用户界面。如果你喜欢在NDS上看漫画，Image Viewer绝对是不错的选择。



DSe Notepad新版发布

NDS用记事本软件DSe Notepad于10月末发布V0.91版。新版加入了隐藏键盘和大写输入的功能，修正了滚动时光标停滞错误，重新设定了手写板尺寸。使用时按NDS的X键切换上、下屏，按住L或R键再按方向键的左、右移动光标。除了支持虚拟键盘输入外，DSe Notepad还支持手写输入，不过只能输入英文字母和标点符号，而且软件的识别率很低。



CheckNDS公开 推荐



继CheckLCD坏点检测程序后，来自HKCC的作者bong再次发布升级程序CheckNDS。与CheckLCD相比，CheckNDS不仅包含了前者的坏点检测功能，还可以检测NDS的声音、按键、触摸屏和麦克风。目前CheckNDS能够运行于SC、M3、G6L、EZ4L等烧录卡。使用时，按A、B、X、Y键两个喇叭发声的同时屏幕会改变颜色，按方向键上、下、SELECT键切换上、下屏，按方向键左、右屏幕变色。按START键开启、关闭麦克风测试，开启后对着麦克风吹屏幕也会变色。按L、R键左、右喇叭分别发声，点击触摸屏屏幕会变色并在同时显示点击位置的坐标。CheckNDS可谓最强试机软件，打算购买主机的朋友可以考虑使用。

SoundCells发布

想在NDS上演奏音乐吗？试试SoundCells吧。SoundCells是一款电子琴模拟软件，目前最新版本是11月9日推出的V1.0。使用时，NDS下屏显示琴键，我们直接点击触摸屏就能演奏出优美的乐曲了。



烧录卡新闻

M3更新动态

Gbalpha于9月19日推出M3烧录卡用C30内核升级程序。新内核主要针对扩展模式进行了一系列更新，包括更换界面方案、能够播放GBM格式视频文件、支持歌词同步显示，软件还加入了电子书阅读、图片浏览等模块以及L、R键锁定功能。另外还针对NDSL用户增加亮度调节功能，可以通过下拉菜单或直接点击时间条改变亮度级别。亮度设置仅针对扩展模式有效，不会影响到游戏中的亮度。

Gbalpha同步推出了对应C30内核的M3 Game Manager V30版。新版增加游戏自动使用中文游戏名功能，软件会根据ROM将游戏自动重命名为中文名称；更新了“一指通”游戏转换设置，655号之前的NDS ROM



均能够自动识别是否需要使用强制读取选项。另外新版还解决了《爱心仓鼠》日版不能运行、《耀西岛DS》美版只能用安全模式载入、《斯派罗传说 新的开始》美版下屏背景缺失等问题。G6烧录卡专用的烧录程序G6 U-DISK Manager也同时推出V4.6b版，更新内容和M3 Game Manager V30版相同。

DSLink更新动态

EDiy于11月7日推出DSLink用烧录卡软件V1.30版以及内核升级程序V1.30版。新版程序支持游戏软复位，修正了添加ROM时TF卡剩余容量检测不准确的错误，软件设置中增加日文语言选项，修复了《蛊惑狼派对》复位黑屏、《欢迎来到动物之森》WiFi设置黑屏、《新超级马里奥兄弟》无法进入迷你游戏等个别游戏的运行问题，NDS ROM名称更新到第655号，GBA ROM名称更新到第2562号。新版最大亮点就是软复位功能了，这样游戏中途更换其他游戏就不必重新开关机了。软复位还支持自定义热键，但个别游戏可能会出现不能运行的现象。

SC更新动态

SC烧录卡于11月4日推出新版内核V1.7版和电脑端转换软件V2.57版。V1.7版内核将文件列表显示顺序改为后拷入先显示，将CF、SD、Mini、TF版界面改为与震动版相同。V2.57版转换软件重写了NDS游戏读存储卡程序并加入DMA选项提升读卡速度，修正震动版不能运行IDS游戏以及第472号、286号NDS ROM黑屏的问题。11月5日，SC官方再次发布V1.7版内核和V2.57版转换软件的修正版，修正了内核升级后GBA模式下不支持长文件名补丁以及软件不支持旧版存档的问题。

EZFlash4更新动态

EZ于11月8日推出了EZFlash4用烧录程序补丁和新内核，修正了第649、650号NDS ROM白屏问题。EZ4L Compact也于11月9日推出秋季升级软件包，加入了GBA游戏功能，能够运行最大64Mb的GBA游戏。玩GBA游戏时，首先在GBA ROM上按SELECT键，然后再按A键即可写入到特殊的GBA游戏缓存空间。写入完毕后退出EZ-DISK，在上一级目录即可执行该GBA游戏了。在GBA游戏空间按START+A键可删除已经写入的GBA游戏。

圣诞商战即将开始，不知道今年哪个游戏厂商能笑到最后呢？最后给出文中软件下载地址：http://pocket.levelup.cn/sp53.php?Platform=nds，感谢一起游（http://www.17u.com.cn）网友的大力支持。

PSP热点新闻追踪

文 C.H.1.
编 米格

PS3终于在万众瞩目中发售了。国内PS3的售价一度被炒到9000元。不过仅仅拥有PS3还是不够的，电视也要升级到大屏幕液晶才够爽，否则真是浪费了PS3的机能。看来我等平民暂时只有远观的份了，啥也别想，安心地攒钱去。下面一起看看近期的PSP软件业都有哪些大事发生。

游戏破解

PSP游戏Dump继续

PSP的游戏Dump越来越迅速了，甚至有些游戏还没正式上市，ISO就已经放出。半月来，被Dump的游戏有《Lumines II》、《杀戮地带 解放》、《致命格斗 释放》、《龙战士》、《漫画英雄 终极联盟》、《街头橄榄球3》、《EA经典游戏合集》等。随着圣诞节的到来，更多的优秀游戏将会发售，大家慢慢玩吧。

2.8版用eLoader出炉 推荐

随着PSP 3.0系统发布日的临近，Devhook模拟2.8系统却毫无消息，很多玩家不由得心急起来。11月中旬，Fanjita突然发布eLoader V0.995版，支持2.8系统。这意味着2.8版PSP玩家能够通过eLoader运行自制软件和同人游戏。eLoader目前能正常启动的软件包括GBA模拟器gpSP、电子书阅读软件eReader等，但不能运行Devhook等ISO引导软件。

Devhook Launcher/VSHEX MOD

PSP用ISO引导软件Devhook Launcher/VSHEX MOD于11月7日、16日发布V1.65c B6.1107、V1.65c3 B6.1117两个新版。新版能够从333MHz CPU频率直接启动，加入MP3插件，支持JSO压缩格式，将CheatMaster版本更新到V0.60并可以设置为使用V0.5b版(由于V0.60并不如V0.5b稳定)。新版支持MP3后台播放，而不必进入系统界面音乐选项，用户能够一边听音乐一边进行游戏。同时按PSP音符键+L键为开始、暂停播放，按音符键+R键跳转到下一首歌。

模拟器

PSPInt新版推出

PSP用Intellivision模拟器于11月中旬推出V1.0.7、V1.0.8两个版本。V1.0.7版在设置中加入了新菜单，重新修改了图标和背景图片，在模拟窗口中能够显示电池电量，电量低于5%时能够自动回到模拟主界面，删除文件选项。V1.0.8版则修正了V1.0.7版中不能正常保存设置的问题。

联机版CPS2PSP、MVSPSP即将推出?

PSP上的CPS、MVS基板模拟器已经相当完美，惟一遗憾的就是不能联机，而街机





游戏往往多人同玩才有意思。最近网上放出两段关于CPS2PSP、MVSPSP模拟器的录像。从录像中我们可以清楚地看到两台PSP正通过无线联网进行对战。录像中演示的游戏是《SNK VS Capcom》和《怪兽之王》，对战过程很流畅，没有拖慢的现象。看来，在PSP上对战CPS、MVS游戏的日子不远了。有兴趣的玩家可以去看看，网址为http://www.youtube.com/watch?v=D_kOTk7wso8和http://www.youtube.com/watch?v=-XtjL7jybE8。

相关软件速报

推荐

gpSP

由Takka修改的PSP用GBA模拟器gpSP V0.8 kai于11月中旬推出V2.2、V2.3、V2.4等多个版本，新版加快了存档速度，修正了声音输入、输出问题，加入了六种显示模式。gpSP 0.8 kai在原gpSP V0.8基础上的确有很多改进，大家可以试试。



自制软件

PSP内容管理器新版发布

国人Ufox开发的电脑用PSP记忆棒文件管理软件PSP内容管理器于11月16日发布V1.7版。新版支持2.71 SE自制固件，增加了专门列表来管理GAME、GAME150等目录的自制软件和游戏；加入了对RAR压缩文件的支持，可以直接加载和预览RAR压缩包内的ISO文件；能够修改自制软件和ISO的限制等级；支持音乐标签简繁体之间的批量转换；加入了通过拖放自定义排列页面按钮的功能；修正了PMP文件帧率和长度计算的错误。

eReader新版公开

Aeolusc开发的PSP用电子书阅读软件eReader于11月12日发布1.6 Alpha版。新版加入对TTF字体的支持，能够只读访问PSP的flash0和flash1内存区域，修正了竖向阅读引起的崩溃错误和少量内存泄漏问题。新版中需要将英文字体文件命名为ASC.TTF、中文字体文件命名为GBK.TTF，一起压缩成fonts.zip，或者将两文件放入fonts目录。注意软件菜单并没有使用TTF字体，因此不要把原来的字体删掉，否则会出错。

PSP Simple Calculator新版发布

PSP用计算器软件PSP Simple Calculator于11月9日推出V1.1版，基于GPL授权，并开放源代码。PSP Simple Calculator的界面简洁，功能也很简单，目前仅实现了加、减、乘、除等基本功能。使用时，用PSP方向键移动光标，按×键确定输入，按○键回删数字，按START键计算得数。



百谷拼音搜新版推出

相信有不少朋友喜欢用PSP上百度、谷歌搜索东东吧。不过PSP没有内置中文输入法，着实让人别扭。而由PSPChina汉化组的Gadget2k制作的百谷拼音搜就能解决这个问题。软件目前最新版是11月8日推出的V1.3版，在百度、谷歌搜索上又加入雅虎搜索。

百谷拼音搜能够在PSP上通过网页JS代码形式实现汉字拼音输入。使用时，我们先将软件解压缩到PSP记忆棒根目录，然后打开PSP网页浏览器，在地址栏输入file://pyInput/main.htm进入程序界面。移动光标选择相应的字幕，输入汉字后，点击搜索按钮即可开始搜索。

Currency Converter公开

Currency Converter是一款PSP专用的货币兑换软件，利用它我们可以将美元按汇率兑换成六国货币。使用时，按方向键的上、下增加或减少美元，按L、R键在英镑、日元等其他国家货币之间切换，按START键重新启动软件。不过汇率是时时变化的，Currency Converter却不能更改汇率，让软件的实用性大打折扣。



相关软件速报

Boot Protector

PSP里面存了很多机密的东东，不想被外人看到，怎么办？试试Boot Protector吧。安装Boot Protector后，PSP一开机就会提示输入密码，如果密码不正确就进不了系统界面。另外这款软件还有SE-B"专用版，安装后直接按R键进入修复模式，开启开机自动运行软件即可。



PMPMODAVC

PSP上最好的视频播放软件PMPMODAVC于11月中旬推出V102N_sub for 2.71版，最大改进是支持2.71固件，能够在Devhook模拟的2.71系统下直接运行，或是通过HENC、SE-B"系统直接启动，而不再只是支持1.5系统。

Cheat Master

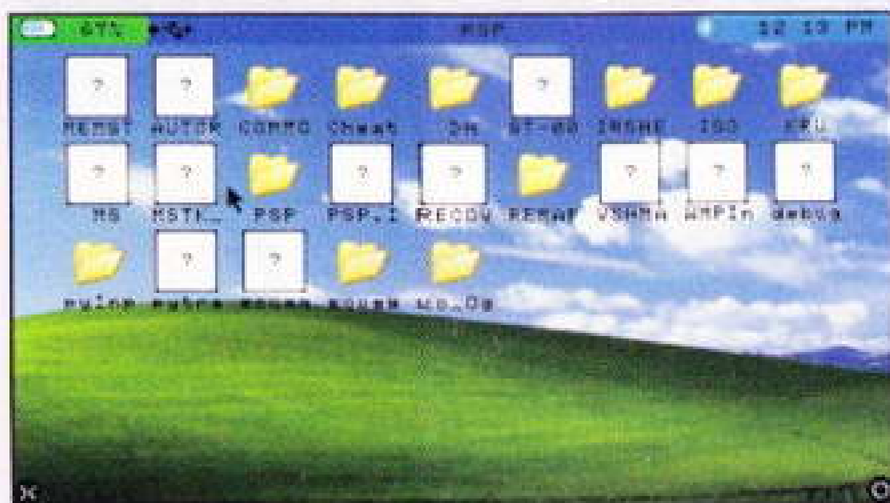
PSP用金手指软件Cheat Master于11月4日发布V0.6版，在安装列表中加入150、150F、271F目录，移除所有Devhook的API引用，修正了搜索菜单时的内存泄漏和连续按键错误，在搜索内存时使用静态内存以提高兼容性。但实际测试后发现这款软件偶尔会出现死机现象。

PSPPaint

PSP用绘图软件PSPPaint于11月12日推出V0.6版，修复了超过10幅图片以后不能保存的错误，支持了字库文件，用户可以自定义字体。

fBrowser

PSP用文件管理软件fBrowser于11月上旬正式推出。软件运行于Lua平台下，目前只能实现打开目录和显示电池电量等基本功能。



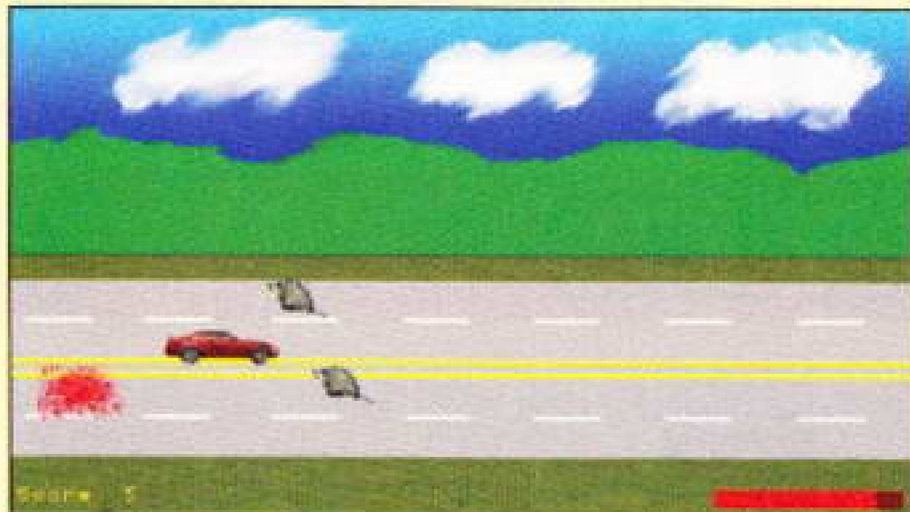
大量2.71 SE-B"模块程序放出

随着2.71 SE-B"自制固件的普及，许多原来Devhook的自制模块程序都开始转战SE-B"，通过一款名为UMF的SE-B"模块刷新程序，只要不含有Devhook API函数的模块基本都能成功移植。本辑《模块》一文已经对一些常用模块做了详细介绍，这里就不再赘述。

同人游戏

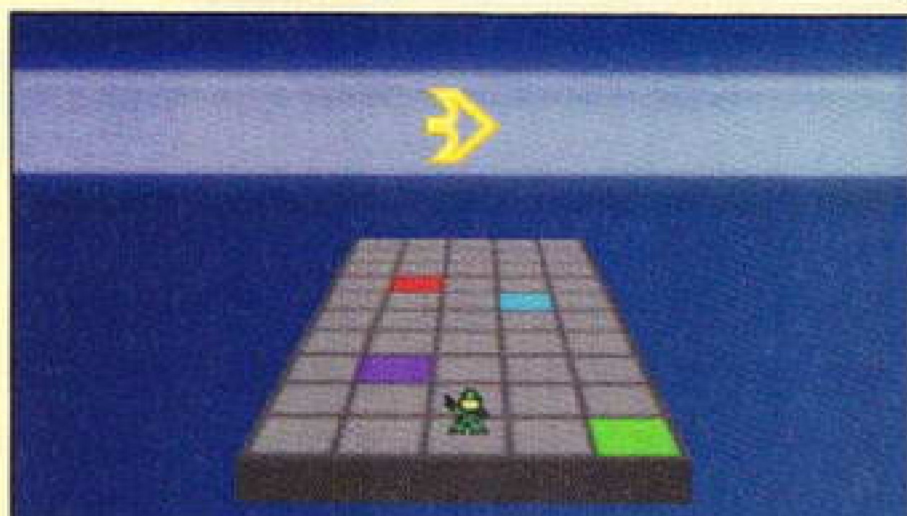
《Die Critters Die》推出

从名称就可以看出，《Die Critters Die》是一款比较血腥的游戏。游戏中，玩家要操纵汽车去撞兔子等小动物，撞到后动物的血四溅，同时分数会记一分，血槽会少一格。游戏中，按方向键或滑杆操纵汽车移动，按START键暂停。



《BeatQuest》新版发布

PSP用同人游戏《BeatQuest》于11月11日发布V1.0版，新版完成了游戏中角色的全部动作和地板的闪光部分，并设计了4个关卡。游戏的玩法和《DDR》类似，玩家要根据屏幕上的箭头提示按下相应按键。



《Megaman Power Blaster》新版推出

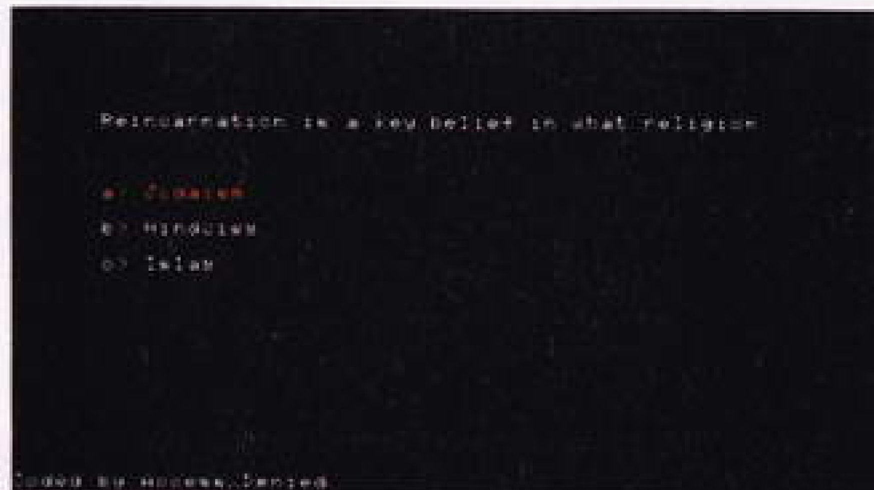
以洛克人为主角的PSP用游戏《Megaman Power Blaster》于11月10日推出V1.7版。游戏采用一机双打的形式，PSP的两侧按键分别控制蓝色、红色洛克人移动和射击，按R键切换场景。游戏目前还很不完善，连最基本的攻击判定都没有。



相关软件速报

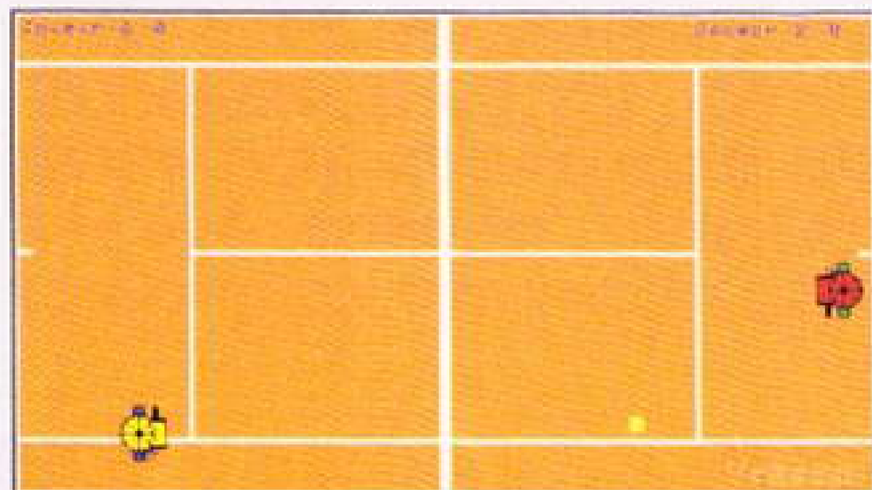
New Age IQ Test for PSP

一个测试年龄的PSP小游戏，玩家根据屏幕上的问题选择答案。不过所有问题都是英文的，游戏界面也黑乎乎，实在有些过于简陋。



LuaTennis

PSP上的网球游戏《LuaTennis》于11月5日推出V1.1版，改进了单人模式，修正了击球错误。游戏中按SELECT键可以选择三种不同模式。



最近朋友想给爱车配一个液晶屏，放放电影，缓解旅途中的劳累。比来比去，发现PSP才是最佳选择。PSP有专门的车载支架，再连上FM发射器让声音通过汽车喇叭发出来，一个完美的车载影院就OK了。文章最后给出本辑软件的下载地址，网址为http://pocket.levelup.cn/sp53.php?Platform=psp。

文 ZinniaSun 编 米格

模块让SE-B"变得与Devhook一样精彩！



11月2日，黑客Dark_AleX再一次对自制固件软件进行了升级、2.71 SE-B"——这个强大、便捷的固件不断吸引着更多玩家与自制软件开发者的目光。但不可否认，Devhook经过了如此漫长的发展、丰富的第三方模块而依旧让许多1.5版本固件的用户对于刷机持保留态度。可现在，Devhook第三方模块所能提供的功能SE-B"也同样支持，并且还有许多Devhook无法拓展的功能SE-B"也能实现了。

自制固件再次更新

正如前言部分所述，自制固件的最新版本SE-B"在上一版本放出后5天就火速登场了。新版本的升级方法与SE-B'完全相同，只要你的机器已经刷过SE-A、SE-B或是SE-B"就可以在10秒内完成升级过程，具体操作步骤详见52辑《掌机王SP》。可以去Levelup掌机频道下载新版升级包，下载地址见：http://pocket.levelup.cn/show.php?id=1360。本次升级的主要目标，自然是为了提高UMD和ISO游戏的支持度，根据SE-B、SE-B'版本积累的测试结果，新版本主要做出了一下几点修正：

1.加入了UMD光盘游戏检验的SFO新版本，从而可以运行最新的《横行霸道 罪都故事》(GTA VCS)的UMD光盘；
2.修正在plain modules模块开启后一些游戏出现0x8002012D错误的问题，并且SE-B"升级程序会自动开启plain modules；
3.修正3处免UMD引导运行ISO的问题，使《VR网球》、《横行霸道 自由城故事》、《横行霸道 罪都故事》等游戏能够在免UMD模式下也能完美运行，但《火爆狂飙 传奇》等一些游戏由于内核堆栈问题依然无法在该模式下运行。



在上辑介绍的结尾，小Z就向大家提到过开发者们正在为这款自制固件开发各种模块，以弥补固件本身功能上的各种不足之处。而现在经过近一个月时间的发展，各种针对SE-B"自制固件的功能拓展模块现在都已经诞生了，利用各种各样的软件，玩家甚至可以将Devhook的模块写入自制固件中，从而实现各种SE-B"本身并未整合的功能。下面我们就一同来看看一些常用模块的使用方法吧，不过首先提醒大家一点，在安装这些插件时一定要小心，如果在刷新固件时意外关机，很有可能使PSP变成砖头。刷固件毕竟有一定风险性，不过只要操作合理，一般是不会有问题的。

游戏城寨截图模块

程序原名：2.71SE-B 游戏截图模块v1.0
版本：v1.0
下载地址：http://pocket.levelup.cn/show.php?id=1345
推荐度：★★★☆☆

这款由"游戏城寨"制作的截图模块实际上就是一个典型的Devhook模块移植版，安装程序由玩家Gamgle根据国外一款模块的安装程序修改而来，截图模块则直接取自Devhook。模块的安装非常简单，下载完成后解压缩，直接将解压得到的PSP文件夹复制到记忆棒根目录下，然后开启PSP，在"Game"→"Memory Stick"中直接启动"2.71 SEB ScreenShot Module"程序，按○键模块就会自动安装了。安装后再进入UMD或ISO游戏，按下L+音效键就可以将当前游戏画面以BMP格式存储在PSP\PHOTO\CAPTURE文件夹下了。

如果想要卸载该模块，则需要再次启动模块安装程序，按□键进行卸载，按START则会退出安装程序。另外，这款插件由于采用了覆盖写入的安装程序（"覆盖写入"的原理将在后文介绍），因此如果在之前还刷过其他固件模块，很有可能在这次刷新后无法使用。

截图录像模块

程序原名： SVCapture (Video Capture) + SVCPlayer on 2.71SE—B"

版本： v0.3

下载地址： http://dl.qj.net/dl.php?fid=11246

推荐度： ★★★★★

这款由ADePSP制作的PSP截图录像模块原本也是一款Devhook的第三方模块，而通过Universal Module Flasher（简称UMF，我们将会放在后面为大家专门进行介绍）的安装程序成功支持了SE-B"固件。它的主程序版本为SVCapture (Video Capture) + SVCPlayer 0.3最新版，录像模块来自Edison Carter制作的《横行霸道 自由城故事》修改器中的录像部分，并经过拓展后支持任何一款游戏画面的录制，而且不论游戏过场CG动画还是2D、3D即时渲染画面都能成功录制为GIF格式的动画文件，再加上附带的SVCPlayer，捕捉后还能方便地在PSP上观看捕捉好的GIF动画文件，功能可谓十分的强大。

程序的安装由于采用了SE-B"专用模块刷新程序，因此使用起来非常方便。解压缩后直接将压缩包中INSTALL、PSP两个文件夹复制到记忆棒根目录下，之后再将位于记忆棒PSP\GAME150文件夹下的"%__SCE__SVCPlayer"和"__SCE__SVCPlayer"剪切到PSP\GAME文件夹下即可，并且在开机后按R键进入修复模式，在"Configuration"中将"Game folder homebrew"一项设置为"1.50 kernel"，否则SVCPlayer将无法使用。正常打开PSP后首先运行记忆棒中的Video Plugin for 2.71SE-B程序，按○键开始安装模块（按□键则是卸载模块，START键退出安装程序）。

模块安装成功后进入UMD或ISO游戏后直接按下音效键就可以截取当前游戏画面，按下R+音效键开始录制1:4大小的GIF动画，按下L+R+音效键录制1:1大小的GIF动画，开始录像后再次按下音效键可以停止录制。截屏生成的BMP图片文件放置在PSP\PHOTO文件夹下，生成的GIF录像文件放置在PSP\PHOTO\SVCPlayer文件夹下，如果运行记忆棒上的SVC Player还能直接播放GIF文件。由于模块刷机版无法将截图录像模块的配置文件写入到固件中，因此SE-B"版也就无法进行热键调整及其他录像参数设置。

如果你想调整参数，那就只好使用Devhook版在SE-B"下运行Devhook来实现，Devhook模块版下载地址为http://dl.qj.net/dl.php?fid=10539。这里还要提醒大家一句，这款软件录制的GIF文件并未经过压缩算法处理，文件体积将会非常之大，录制前一定要确认记忆棒上有足够剩余空间。这款软件采用了补充式安装程序，并不会对其他安装过的插件造成影响。



MP3后台播放模块

程序原名： 2.71 SE-B'' MP3 module

版本： v0.3a

下载地址： http://dl.qj.net/dl.php?fid=11288

推荐度： ★★★★☆

你是否想过在玩游戏的同时来听MP3音乐呢？而这款MP3后台播放模块正是为了实现这个功能而诞生的，它可以让你在玩游戏、看图片的同时欣赏存放在记忆棒中的MP3歌曲，并且由于模块本身内置了超频功能，因此即使在播放MP3音乐的同时，游戏的流畅度也基本不会受到影响。这个模块来自于一个

针对lrshell开发的一款开源MP3播放插件，经过两位SE-B"狂热爱好者的修改后，通过UMF制作安装程序，从而实现了SE-B"固件下的完美移植。

由于采用了UMF安装程序，因此安装过程也是非常简单，下载完成后解压缩，将mp3prx_03a文件夹中的"Install"和"PSP"两个子文件夹拷贝到记忆棒根目录下，然后开启"UMFR2 MP3 PRX For GAME mode"，按○键刷机后就能使用UMD和ISO游戏中的MP3播放功能了(按□键则是卸载模块，START键退出安装程序)，执行记忆棒中的"UMFR2 MP3 VSH (XMB) mode"后还能开启在SE-B"系统菜单中的MP3播放功能。这款软件的使用完全依靠热键组合，可以直接播放记忆棒PSP\MUSIC文件夹下的MP3文件，下表列出了详细组合热键及其功能。

这款插件同样采用了补充式安装程序，并不会对其他安装过的插件造成影响，但热键冲突却是一个不可避免的问题。因此使用时还希望大家多多注意，如果有热键冲突的模块，建议只保留一个就好。



热键	功能
L+音效键	播放、暂停
R+音效键	切换播放次序为顺序或随机
方向键←+音效键	播放前一首歌曲
方向键→+音效键	播放后一首歌曲
△+音效键	从25Mhz到333MHz共9个等级调整CPU主频
□+音效键	开启、关闭屏幕显示，开启后可以看到CPU主频等信息
○+音效键	重新生成播放列表，在对音乐文件进行拷贝、删除等操作后就需要重新载入一次
×+音效键	调整屏幕亮度等级

模块文件载入模块

程序原名： PRX Loader for 2.71 SE

版本： v0.2

下载地址： http://dl.qj.net/dl.php?fid=11297

推荐度： ★★☆☆☆

鉴于SE-B"刷机更新模块的复杂性和危险性，德国一位名叫eiffel56的开发者制作了这款实现记忆棒模块文件载入的模块，它的功能正如名称一样，可以将存储在记忆棒上的PRX模块文件无需刷机，就如同写入在固件中一般在运行UMD和ISO时开启这些模块。不过它的稳定性及兼容性实在有些让人不敢恭维，开启后如果记忆棒中的程序过多则会在预览游戏图标时死机，而且很多模块载入后都不能正常使用。不过考虑到其独特的功能和使用上的便捷，小Z还是在这里略作介绍，而且在安装后只要不进行模块载入这一步，它是不会对正常使用造成影响的。

模块的安装同样非常简单，解压缩后将MS_ROOT下的"PSP"文件夹和"loader.prx"文件复制到记忆棒下，运行"Game"→"Memory Stick"下的"PRX-Installer"，按×键进行安装(按□键则是卸载模块)，完成后程序不会自动返回系统界面，而是提示"Pop out the battery ;)."去掉电池。这时关机或直接扣掉电池后再次开机成功则说明安装完毕。

完成安装后首先需要书写模块配置，在PSP\SYSTEM文件夹下创建一个名为"config.txt"的文本文件，然后打开文件以如下格式书写所需载入模块的PRX文件地址：

loadmodule0 = "ms0:/vshex.prx"

loadmodule1 = "ms0:/Module/AIOMod.prx"

这里等号后面引号中的模块文件地址是可以更换的，"ms0"表示在记忆棒中，加上PRX文件的具体位置即可。两个不够还可以添加loadmodule2、loadmodule3……写好文本后保存，然后选择系统菜单的"Settings"→"Network Update"，等待片刻后进入UMD或ISO游戏，就能享受这些载入插件的功能了。另外这款模块的安装程序同样是补充式的，因此完全不用担心与其他已安装的模块冲突。

PSP
Firmware 2.71 SE PRX-Loader

国外游戏修改器模块

程序原名： CWCHEAT 0.1.6 for Dark Alex 2.71 SE B

版本： v0.1.6

下载地址： http://dl.qj.net/dl.php?fid=11035

推荐度： ★★★☆☆

老牌PSP上的修改模块终于也放出了支持SE-B"自制固件的版本，这个版本除了采用刷新固件的安装方法直接写入在了Flash0以外，其他使用方面与Devhook模块没有区别。它可以完成载入游戏金手指代码、对内存地址进行锁定等操作，但总觉得操作起来比Cheat Master繁琐一些。下载完成后解压缩，将"PSP"文件夹直接放置在记忆棒根目录下，然后开机运行"CW Cheat"的模块安装程序，同样也是一个○键搞定(按□键则是卸载模块，START键退出)。安装完成后进入UMD或ISO游戏后，按SELECT键三秒就会跳出修改器界面可以激活金手指代码了。该模块安装程序采用覆盖写入方式，安装后会导致其它已经安装的模块失效。



国内游戏修改器模块

程序原名： Cheat Master Version CW

版本： v0.6

下载地址： http://bbs.pspchina.net/viewthread.php?tid=136721

推荐度： ★★★★☆

这款由国人制作的游戏修改器模块在Devhook上就广受玩家的好评，在《掌机王SP》上小Z也为大家作过详细的介绍。最新的Cheat Master 0.6已可以脱离Devhook API独立运行，因此也就为支持SE-B"创造了可能，于是就有玩家利用CWCheat的模块安装程序为Cheat Master制作了SE-B"固件刷新程序。下载该模块后，安装同上CWCheat，就不再重复介绍。刷机完成后，运行UMD和ISO游戏时，只要同时按下音量+和音量-就能弹出修改器界面。这款修改器支持直接在PSP上进行游戏数据的精确和模糊搜索、金手指代码表编辑、文本文件查看等强大的功能，只是0.6版本有些不太稳定，有时可能意外死机。该模块安装程序同样是覆盖写入方式，安装后会导致其它已经安装的模块失效。



《横行霸道 罪都故事》修改器模块

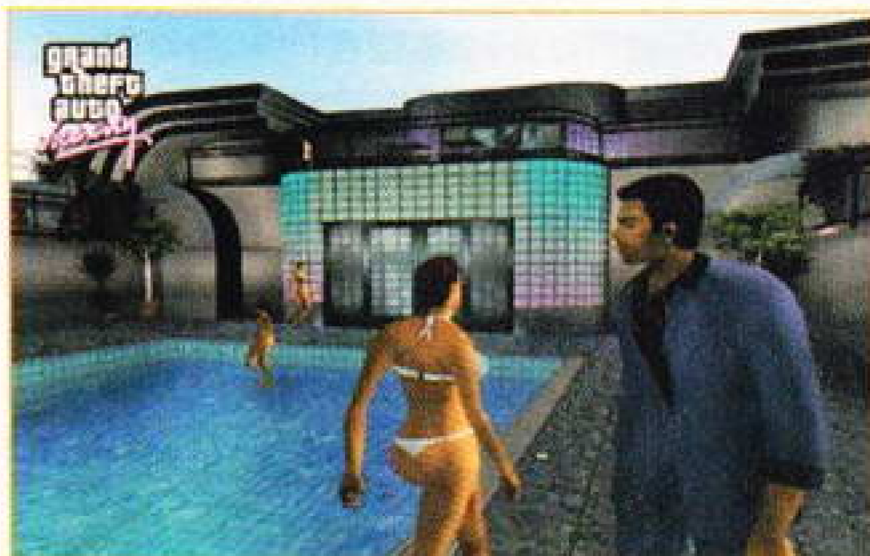
程序原名： VCS CheatDevice iFlasher for SE-B'' Users

版本： v2.1a

下载地址： http://dl.qj.net/dl.php?fid=11100

推荐度： ★★★★☆

看过本辑《口袋光环》的玩家一定对《横行霸道 罪都故事》那段MV印象深刻吧！如同《X战警》中万磁王一般轻松将街上的汽车挥起，如同《黑客帝国》中尼奥一般跳跃在楼群之间，这些就是这款《横行霸道 最都故事》修改器模块为大家带来的"电影级"效果。而现在它也有了SE-B"模块版。下载完成解压缩后直接将"VCS_iFlasher"文件夹复制到记忆棒的PSP\GAME150文件夹下，然后运行模块安装程序，按×键进行安装(按□键则是卸载模块)即可使用。



这款修改器的Devhook模块还在持续更新，用Devhook最新模块版的vcscheatdevice.prx文件覆盖掉“VCS_iFlasher”文件夹中的同名文件后，再次运行模块安装程序，按○键就能完成更新操作。该模块安装程序同样是覆盖写入方式，安装后会导致其它已经安装的模块失效。

摄像头驱动模块

程序原名： 2.71SE Usbcam Flasher

版本： v0.2

下载地址： http://down.tgbus.com/soft/12351.htm

推荐度： ★★★★☆

随着PSP专用摄像头的诞生，2.82官方固件的普及也就随之到来，Devhook模拟系统无法驱动PSP专用摄像头，就成为不得不升级系统固件的理由，让玩家不得不从此告别自制软件、告别ISO游戏。可如果你使用SE-B”，那么无需升级系统到最新2.82也将可以驱动PSP摄像头！使用2.71SE Usbcam Flasher更新Usbcam模块后，就可以使用摄像头附赠的《随意拍》软件进行摄像。它可以将2.82固件中提取的Usbcam摄像头驱动模块以及最新的Usbmic麦克风驱动模块写入到SE-B”自制固件中，从而实现SE-B”完美支持PSP摄像头的目标。

软件的安装比较简单，下载后解压缩，将usbcam.prx、usbmic.prx两个文件放在记忆棒根目录下，然后在PSP\GAME150下创建一个Usbcam的文件夹，将压缩包中的EBOOT.PBP文件放在里面，在PSP上运行记忆棒中usbcam Superscription v0.2的程序，



将红色X光标移动到“*Copy usbcamPRX from ms0:/usbcam.prx”后按×键开始刷新摄像头驱动，之后再选择“*Copy usbmicPRX from ms:/usbmic.prx”刷新麦克风驱动，完成后再按START键退出即可。下面就快点插上摄像头，启动UMD或ISO的《随意拍》软件来进行摄影吧！另外它采用补充写入方式，因此完全不用担心与其他已安装的模块冲突。

超频模块

程序原名： 2.71 SE-B Overclocking module

版本： v0.7

下载地址： http://dl.qj.net/dl.php?fid=11169

推荐度： ★★★☆☆

超频往往被作为附属功能，被整合在一些功能强大的模块当中。可如果你只想超频的话，这款超频模块就是最佳的选择。作为SE-B”首款自制模块，OC Mod经过长久的发展功能已经非常完善，在XMB系统界面和游戏运行界面下都可以进行主频的调节。下载完成后解压缩，直接将“OCModule”文件夹放在PSP\GAME150文件夹下，然后运行记忆棒下的“OC Mod for 2.71 SE-B”，按○键进行安装（按□键则是卸载模块，START键退出）即可。刷新完成后，在任何时候按下R+START键就可以开启超频模块了，通过SELECT+START键可以分9个等级在29MHz到333MHz之间调节PSP主频，但小Z测试后发现超频可能导致Wi-Fi对战失败。该模块安装程序同样是覆盖写入方式，安装后会导致其他已经安装的模块失效。

OC Mod for 2.71 SE-B

UMF模块安装程序

程序原名： Universal Module Flasher for SE-FW

版本： R2

下载地址： http://dl.qj.net/dl.php?fid=11134

推荐度： ★★★★★



由于Devhook本身的功能就是使PSP加载存储在记忆棒上的模拟固件，因此实际上Devhook的各种PRX模块本身也就是标准的PSP固件加载程序，换句话说，只要能将这些模块写入官方PSP固件的Flash0区，并在固件配置文件中加载这些PRX模块，就同样能在PSP标准固件下运行。但由于写入Flash0区域要比写入Devhook存储在记忆棒的虚拟固件文件要复杂，不但需要在PSP实模式下运行的flash0固件写入端口程序，而且又具备风险性，再加上在SE-B"自制固件诞生前，这些冒险写入的模块却只能针对UMD光盘运行游戏使用，显然是一种弊大于利的行为。但在SE-B"自制固件诞生后，在系统XMB菜单就能直接启动记忆棒ISO或UMD光盘，再也无需启动Devhook进行各种繁琐的配置，直接刷新固件写入模块的行为显然就有了很大的意义。

这款UMF就是专门用来为SE-B"写入PRX模块文件的专用安装程序，你可以通过它来自己将Devhook模块文件安装到SE-B"中（当然这些模块必须没有使用Devhook的API特殊接口函数）。写入的过程一般来讲分为两步，首先是拷贝.prx文件，其次是更新配置文本来加载写入的新模块文件。配置文本又有"pspbtcnf.txt"和"pspbtcnf_game.txt"两个，分别负责管理XMB系统界面和游戏界面的模块载入。而我们所说的覆盖写入方式，实际上是直接用安装程序中的配置文本覆盖SE-B"的配置文本，这样就会导致配置文本中其他已经安装模块的加载信息丢失。而UMF模块安装程序最大的优点就是采用了补充写入的方式，在更新配置文本时只将新的语句添加进去，而非用一个现成的文本替换原有配置文本，这样就不会与其他模块冲突了。前面我们介绍的几个软件就是采用了UMF进行安装。

UMF模块安装程序的使用方法非常简单，解压缩后将"INSTALL"和"PSP"两个文件夹放置在记忆棒根目录下，然后将需要加载的.prx文件放置在"INSTALL"目录中。用文本编辑器打开Install.dat文件，按照如图所示填写配置信息，第一行写上模块名称，第二行写上程序作者，第三行写上更新配置文本名称（刷新XMB系统界面模块填写"pspbtcnf.txt"，刷新游戏运行模块填写"pspbtcnf_game.txt"），第四行写上模块在配置文本中的添加位置（默认填写为"fatmsmod.prx"），最后一行填写刚刚复制的.prx文件全名。填写完成后运行"U.M.F Universal Module Flasher R2"即可进行更新了。

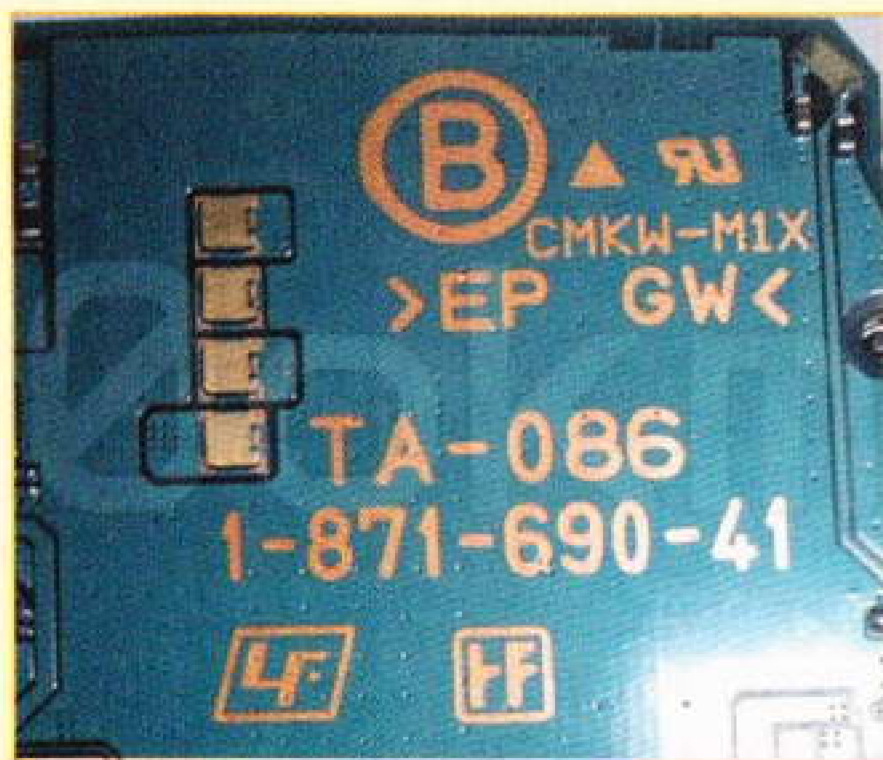
```
MP3 Background Module GAME
joek2100
pspbtcnf_game.txt
fatmsmod.prx
irsmp3.prx
```

后记

介绍了这么多功能强劲的模块，不知对大家会有多少帮助呢？当然，这些文中介绍的模块还只是SE-B"的一小部分，而且SE-B"模块尚处于发展阶段，今后还会有更多更好的模块出现，小Z也会继续为大家进行报道。完稿之际，代号kriek的Eloader 0.995版也已经发布，新的版本可以让2.80固件也能运行自制软件，PSP高版本固件破解又向前迈进了一大步。不过新的TA-086主板的诞生，也为PSP破解带来了又一个新的挑战，我们还是一起拭目以待新一轮Sony与黑客们的对决吧。



◀新版本Eloader的代号图标果然还是酒……



▲电路板上赫然印着TA-086的字样。



掌机市场扫描

文 江西恐龙
编 马修

11月10日，在日本PS3主机首发日的前一天晚上，香港突然出现实机出售，当日60G豪华版PS3的批发价格即高达8000多港币，而当晚深圳的零售价格超过了1万元。随后几天广州、上海、北京等各大城市陆续到货。在11月11日至11月20日这一个多星期的时间内，60G的豪华版PS3的售价从1万元跌至6000元。每天的降价幅度高达千元。紧接着，11月19日美国正式发售Wii，广州当日虽然未到现货，但有些店家却也报出了3500元的预定价格，此价格包含了美版Wii一台以及《Wii sports》游戏一张。

这辑的市场扫描的前言之所以谈这么多和掌机关系不大的新闻，主要是想再次提醒大家一点：一个健康的行货市场对玩家来说是多么的重要。只有行货市场才能给消费者带来正常的售价以及优质的售后服务，此外，理性的消费理念对消费者自身来说也同样重要。任何一件电子商品都有一个贬值的过程，在发售之际炒到天价是很正常的事。烫手的山芋碰不得，只有当它的热度渐渐降低时才适合购买。回望PSP、NDSL发售之初，在奸商们的炒作下同样卖到了难以想象的价格，PSP在首发当日的内地售价为8000元，NDSL也卖到了2500元。既然有报价那肯定是有买家，不知道那时候花8000元买PSP的玩家现在有何感想？只为一时的冲动就付出数千元的代价实在是不值得。不仅是游戏机，就连国内烧录卡厂商推出的小小烧录卡也时不时来一番炒作。电子产品的销售过程注定了是个“由热到冷”的过程，建议大家在“热”的时候谨慎观望，然后在“温”或“冷”的时候及时出手。例如现在PSP、NDSL、记忆棒以及烧录卡的售价都已经进入了冷却期，现在购买PSP和NDSL等掌机正是不挨宰的最佳时期。大家觉得呢？

发售已经有两年之久的PSP，其破解技术已经相当成熟，因此售价也一路平稳。由于最近一两个月2.71系统的PSP已经被逐步破解，此系统可以直接运行ISO、模拟器等程序。因此1.5版的PSP不再受到青睐，许多玩家直接购买2.71版的PSP，或者随便购买一款2.71以下系统的主机，然后升级至2.71。目前2.71普通版PSP的售价为1480元，2.71豪华版PSP的售价为1650元。1.5版的主机现在也依然有货，但已经很少看到有“软降1.5”的版本。因为现在只有拆机硬降和官方翻新两种版本，前


▲在广州，PS3和Wii并未被摆上柜台并大势宣扬，销量最高的游戏机仍旧是PSP和NDSL。

者为全新原装主机拆机之后刷主板降为1.5，普通版售价为1440元，豪华版相应地多加160元左右，有不少玩家对这种拆过外壳的主机心有顾虑，商家坦言其销量不是特别高；后者为Sony原厂翻新主机，外壳略有磨损，普通版售价为1420元，此版本并无豪华版出售，但玩家可以花160元购买豪华版配件。

PSP游戏最新到货有《极品飞车 卡本峡谷》，价格为310元，系统要求为2.8。《杀戮地带 解放》、《荣誉勋章 英雄》的美版价格同样为310元。美版的《能量宝石》售价为280元，该游戏在DC上曾经很受欢迎，有兴趣的玩家可以一试。4G组装记忆棒现在价格和半月前不变，店头价格为650元，网络商人开价为620元。

NDSL方面，美版白色主机的售价略有回升，现在白色美版NDSL的售价已经由1100元涨回至1150元，而粉色和黑色版本则保持在1120元左右，神游版iDSL售价仍旧为1180元，日版主机现在售价还是在1300元左右，建议大家优先选择美版、神游版主机。

NDS游戏方面，最近难得看到有NDS的新作出现，《恶魔城 迷宫画廊》日版已经于11月初摆上柜台，价格为300元整。而烧录卡方面，已经上市的SC-miniSD震动版售价由190元跌到160元，跌价的原因是为了给SCL震动版让路，现在SCL震动版售价为190元。两款烧录卡都不对应GBA游戏，如果对GBA游戏无所留恋的玩家可以考虑，毕竟SC系列产品的售价相当便宜。



各地掌机价格表

本辑市场扫描继续为大家列出各地的掌机参考价格，以下所有参考价格中，单位为元，本辑所列价格都为单机价格。各地价格有差异属于正常，因此以下价格仅供参考之用。最后，马修向所有提供价格信息的朋友们致谢。更多商品价格信息请登陆levelup电玩商城(http://www.levelup.cn/mall/)查询。

城市	提供者	PSP(豪华版)	PSP(普通版)	iDSL	NDSL	NDS	iGBM	GBM	小神游SP	GBA SP
广东广州	江西恐龙	1700(1.5) 1650(1.71)	1600(1.5) 1480(1.71)	1180	1120	—	730	—	620 650(背光)	—
广东深圳	久圣电玩	1650	1420	—	1130	880	—	580	630(背光)	610
安徽合肥	红星四海电玩	1750(1.5)	1500(1.5)	1100	1100	850	—	330	480 620(背光)	480
山西太原	逸豪电玩	1780	1600	1230	1230	950	780	780	640 660(背光)	640
福建厦门	快乐多电玩	1730(1.5) 1630(2.71)	1560(1.5) 1460(2.6)	1180	1150	—	680	—	640(背光)	—
天津	天龙MARS电玩	1740(1.5) 1580(2.71)	1620(1.5) 1420(2.71)	1130	1130	940 950(iDS)	650	650	640(背光)	630



硬件短消息

终于拿到了PSP专用摄像头，没想到简简单单一个摄像头在SCE的软件包装下，赫然成了一款令人新奇的搞笑玩具——大头贴、影像馆的功能实在太吸引人了。米格本想在这辑为大家献上硬件测评及软件使用介绍，但由于受到页数限制，只能放在下辑介绍了，希望感兴趣的玩家们一同关注哦。另外，本辑"火眼金睛"终于可以放上跳了票的原装PSP版Hori屏幕保护贴识别方法，希望大家也能喜欢。

国外周边 两款PSP官方周边Pack

产品售价：3619日元（约人民币255元）

SCE于9月14日发售了PSP的两套新周边Pack。其中包括"Play！Game Pack"和"Enjoy！AV Pack"两种。其中"Play！Game Pack"包括了一条32MB的记忆棒、一个PSP专用便携包、一个附件便携包、一条挂绳以及两块屏幕清洁布。"Enjoy！AV Pack"则是给影音爱好者提供的，内含一副线控耳机、一条USB数据线、一个PSP支架、一个附件便携包以及两块屏幕清洁布。两种版本的售价相同，最主要的是现在已经能够在国内一些游戏店买到。以前购买普通版PSP的玩家可以根据情况来购买这两种Pack，以获得像线控这样只有豪华版才附赠的一些主机周边产品。





粉红PSP喜逢Samantha Thavasa品牌时尚包

产品售价：皮带为8500日元（约人民币600元），两款便携包售价分别为15000日元及25000日元（约人民币1055元和1760元）

SCEJ于11月22日将编号为"PSP-1000 PK"的粉红PSP投入市场，而为了助阵新色彩PSP的发售，SCEJ还专门请Samantha Thavasa品牌为粉红PSP制作了一套限定版时尚便携包。Samantha Thavasa品牌在日本20多岁的年轻女性中有着非常高的人气，一向以制作时尚流行的女性小物件而出名。本次推出的限定版时尚便携包共有两个款式，另外还有两款皮带。设计十分精美，再加上又是时尚品牌，因此价格也就绝对不菲。不过女玩家哪会管这个，恐怕还会出现为了收集包而买PSP这种本末倒置的现象吧。（笑）



Hori推出NDSL专用耳机

产品售价：980日元（约人民币69元）

Hori公司近日发布了他们针对NDS和NDSL主机推出的专用耳机。这款产品采用挂耳式外形设计，在携带舒服的同时还有效减少了漏音，采用标准3.5mm镀金插头，当然除了NDS系列主机以外，其他的MP3等数码多媒体设备也都能够支持，通过它你将享受更清楚更真实的声音效果。另外，这款产品通过了任天堂官方认证，并预定在今年11月30日上市。



GameTech推出NDSL周边Pack

产品售价：1886日元（约人民币133元）





提起日本厂商GameTech的NDSL周边产品，那真是数起来指头都不够用，而相对的，玩家如果刚买来一台新机，也要绕不少弯路才能买齐各种周边产品。不过有了这款GameTech的周边Pack就不必再为选择必备周边而发愁了，便携包、屏幕保护贴、触控笔还有防尘套件4样全齐，有了它你就再也不用跑东跑西，而且由于是打包销售，价格自然也优惠了不少。周边整合包中的硬件在以前的《硬件短消息》中都有介绍，所以这里就不做过多说明啦。这款产品于11月24日在日本上市。

国内市场 文 Akin

PSP 2.1声道音响底座

市场价格：130元

外观：★★★★★ | 性能：★★★★ | 性价比：★★★★★



产品说明：

这款产品是笔者见过体积最大、音效最好，且价格最为经济的PSP音响设备了。从外观来看它有抄袭国外产品的嫌疑，不过却造福了广大PSP玩家。这款产品的低音炮采用一根单独的音频线与音响主体相连，可以随意摆放位置。PSP主机停靠在底座上后除了可以通过底座音响播放音频以外，还可以进行充电。这款底座接口上还有线控插头，它的作用实际上是为了将线控操作转换到底座附赠的红外遥控器上，这样玩家就可以一边坐得远远的看片、一边指挥PSP进行各种播放动作，使用起来十分方便。

评价

优点：音质卓越，可与PC 2.1声道音箱媲美，不架设低音炮的时候还可以通过电池独立使用。

缺点：就算不加低音炮，单是底座靠4节5号电池驱动的连续播放时间也不怎么理想。

PSP手托支架

市场价格：60元

外观：★★★★★ | 性能：★★★★ | 性价比：★★★★



产品说明：

纯黑色环保塑胶料手托加上透色面板，还有高硬度钢丝制作的支架，这款产品可以说融合了手托、保护壳以及支架这三样产品的功能，整合了终端客户的诸多需求于一身。加之其颇为现代的外形设计，相信一定能够赢得广大PSP玩家的青睐。而最具特色的地方是，这款产品根据广大玩家手掌的不同而设计手托的造型以及档位，在产品的背面有三个卡位可以很好地调整手把部分的宽度，从而使广大玩家不会因为产品固定的设计而不适，设计得十分体贴。

评价

优点：使用方便，外形独特。

缺点：支架不够牢固，透明面板易被刮花。

PSP 4500mAh外挂充电电池

市场价格：80元

外观：★★★★ | 性能：★★★★★ | 性价比：★★★



产品说明：

自从PSP主机问世以来，就整天听玩家们抱怨电池使用时间过短。于是各个周边厂商也在不断开发着各种PSP电池，从组装1800mAh内置电池，到今天我们要介绍的这款4500mAh的外挂电池，不难看出随着PSP玩家对长时间开机要求的不断提高，电池厂商也在不停地推陈出新，相信经常关注硬件短消息的朋友一定记得笔者曾经提到过的电池两种存储介质。其中一种就是我们常见的电池，如我们的手机电池，也就是锂电池，因为其造价成本以及存储容量优异从而应用广泛。而本辑笔者向大家推荐的这款产品则是利用聚合物电芯生产而成，经过测试该产品实际容量可以达到4500mAh。就聚合物电芯稳定不易老化等特点来说，这款产品的实用性要更强一些。

评价

优点： 方便携带，连续供电时间优越，经久耐用。

缺点： 产品本身补充电时间较长，市场价格偏高。

PSP 吸盘主机支架

市场价格：80元

外观：★★★★★ | 性能：★★★★ | 性价比：★★★



产品说明：

自从次时代掌机登陆中国以来，游戏配件市场长期拥有非常稳定的客户群体，很多配件都在不断地变化、更新，它们中有些是准配件，即必备之物，与此同时也有一部分配件为延伸形配件，根据部分人与众不同的产品需求而研发。本辑向大家推荐的这款延伸形产品类似于汽车倒视镜装置，通过吸盘来对密度较高的材料进行吸附，从功能来讲就是一款非常普通的配件，但是如果你有车，这款产品就会变得更加需要了。

评价

优点： 随意调节，不易脱落。

缺点： 使用领域窄。

火眼金睛　原装Hori屏幕保护贴与仿货的区别

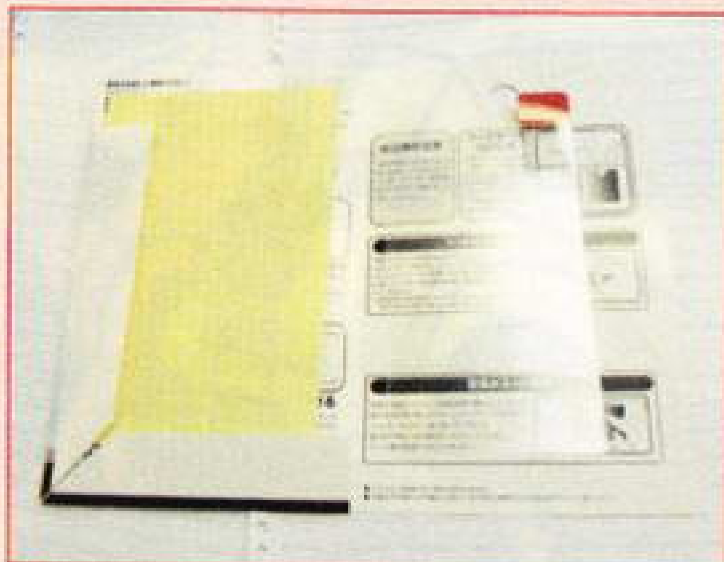
在51辑《硬件短消息》中，米格曾为大家带来了Hori原装NDSL专用屏幕保护贴的识别方法，而本辑我们将为大家介绍一下这款屏幕保护贴PSP版原装与仿货的几个区别要点。

首先，从包装上看，原装屏幕保护贴采用的包装纸质较软，而仿货贴膜的包装纸质则相对较硬，其他方面看似没有任何区别。而实际上当你用眼睛紧盯仿货包装背面印刷的小字时，会发现由于扫描再印刷的原因，字迹并不是十分清晰，而原装包装上即使再小的字符看起来也是清晰可辨。



▲表面上看，左边仿货与右边原装产品的包装看似没有区别。

打开两款屏幕保护贴的包装后会发现，原装贴膜只包含了一张屏幕保护贴和一张屏幕清洁布。仿货贴膜除了这两样以外，还附赠了一个贴屏贴时使用的蓝色软卡。另外仿货的屏贴还包装在一个小塑料袋中，这也是原装贴膜所没有的。

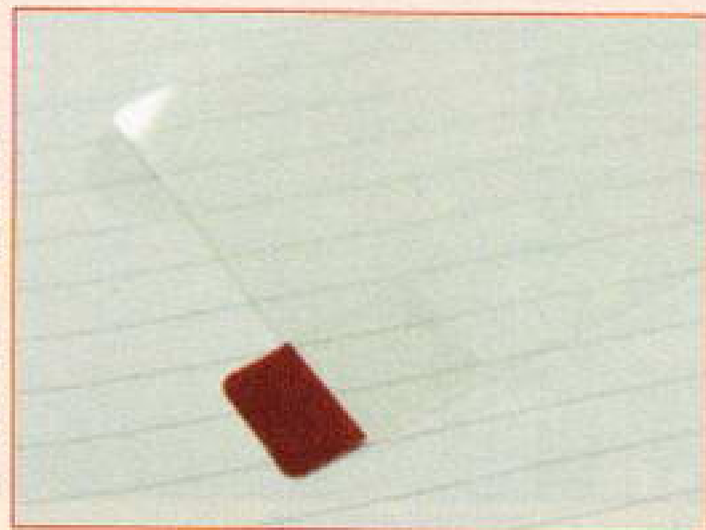


▶原装屏幕保护贴只含有屏幕保护贴、屏幕清洁布各一张。



◀仿货多出软卡这一附件，而且屏幕保护贴也用小塑料袋包裹了一层。

观察原装屏幕保护贴。首先，原装产品的一角有个红色的方形凸块，这就是用来揭开保护膜上粘接层的；其次，在原装屏贴方形凸块的对称位置还有一个透明的塑料半圆凸块，这就是用来揭开保护膜下粘接层的；最后，原装屏贴仔细看起来会有种磨砂质感，而非那种高反光的纯塑料质感。



▶仿货贴膜采用蓝红长方形英文标签。

我们再来看看仿货的贴膜，首先正反面采用英文红蓝长方凸块，其次整个贴膜材质过于光滑，看上去反光效果明显过高，这样一旦在强光源下玩游戏将产生镜面反射亮斑，导致无法辨识游戏屏幕显示的结果。



▶仿货贴膜上使用的是红蓝字样的英文标签。

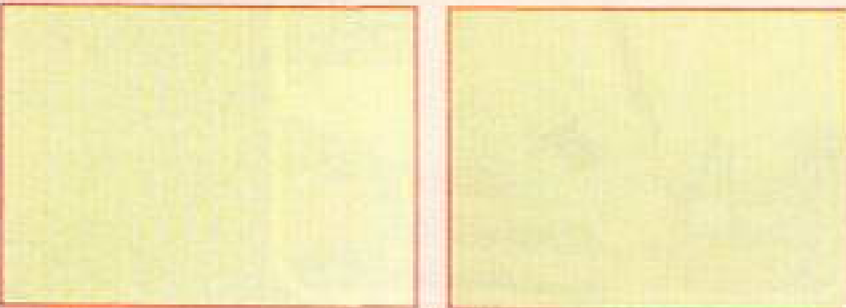
最后，我们来将原装贴膜贴在PSP上观察一下效果，你会发现原装贴膜的反射有漫反射现象，这样在强光下也不至于产生一个巨大亮斑遮挡游戏屏幕显示了。



◀原装贴膜贴在PSP上的效果。

▲屏幕清洁布的材质差异就更大了。

最后再来对比一下两块屏幕清洁布，与NDSL版的对比结果一样，左侧原装屏幕清洁布采用羊革材料制作，因此表面上有很明显的不规则纹理；而右侧仿货的屏幕清洁布完全就是一块普通眼镜布，并且还有花边。



其实很明显可以看出，这次的仿货与上次NDSL屏幕保护贴仿货出自同一家厂商之手，PSP屏幕保护贴仿货不论从表面光泽还是手感上都完全与NDSL的仿货相同，而且附带的赠品、包装模式也都完全一样，还是比较容易辨别的。而在售价方面，PSP版原装屏幕保护贴市场售价依旧是50元左右，而仿货仅需20元就能拿到。还是那句话，买前一定要小心辨别啊。最后，感谢深圳市华强北万商电脑城2层龙漫电玩店的友情帮助。



文 软饼干 美编 澄香

目标！100%游戏达成率！全分支任务深度研究！

“《GTA》系列”出彩的地方在于支线任务，支线任务是对你在游戏中的各种技能掌握程度的一个全面考验。另外就游戏达成率而言，这些数量庞大、内容丰富的小任务所占的份额已经超过了主线任务，占到整个游戏的6成左右。由于完成这些分支任务后往往可以获得不俗的技能，所以任务难度可想而知也不会简单。为了让玩家们在玩分支任务时心情好一点，找东西方便一点，饼干我在苦心钻研了数十日之后奉上这篇文章来让大家清楚了解一下本作中出现的所有分支任务。

PSP 横行霸道 罪都故事
Grand Theft Auto: Vice City Stories

◆Rockstar Games◆ACT◆2006年10月31日◆美版
◆1人◆768KB◆49.99美元
◆无对应周边◆推荐玩家年龄：17岁以上

超级飞跃

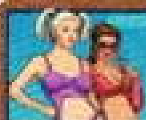
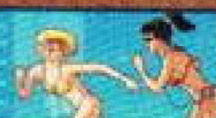


在特定地点驾驶车辆以超高速冲上斜坡就能来个无视地球重力的超级无敌空中飞跃。飞跃的高度越高，距离越远，评价就越好。建议驾驶PCJ600这样的高速摩托车来进行冲刺飞跃，效果会比较好。超级飞跃关系到游戏完成度，游戏中共有30个飞跃点，这些飞跃点的具体位置请看后文的地图。

红色气球收集

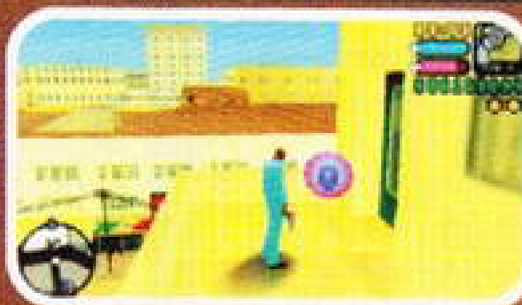
系列前作《自由城故事》中拥有隐藏包裹收集的任务，在本作中也依然保留了这个任务，只不过把收集包裹改成了收集红色气球。在城市中各个不显眼的地方一共藏着99个红色气球，玩家发现气球后必须用枪打爆它才算收集完毕。在每收集完10个气球后便可以在家(Safe House)附近出现相应的武器，奖励效果见下表。

收集数	奖励
10	在家附近出现手枪
20	在家附近出现微冲
30	在家附近出现霰弹枪
40	在家附近出现燃烧瓶
50	在家附近出现AK-47
60	在家附近出现防弹衣
70	在家附近出现火焰喷射器
80	在家附近出现带有瞄准镜的左轮手枪
99	在家附近出现M249 MachineGun

杀戮任务

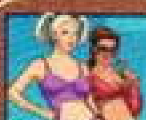
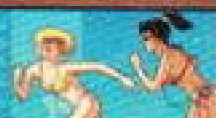
在罪恶都市中闲逛时会发现印有骷髅头标志的圆点，触碰它以后便能触发街头枪战任务。任务内容很简单，只需要在限定时间内消灭掉一定数量的敌人即可。本作中总共有30处杀戮任务触发点。（具体位置请看后文地图）而地图中的位置只是一个大致的方位，具体的位置有可能在高处，也可能被建筑掩盖着，实际寻找时还得仔细寻找一番才行哦。



▲在完成某处的任务后，骷髅头标志会变成蓝色，这样很容易就能识别是否已完成该点的任务。



▲Biker帮的家伙们不幸成为本作的街头靶子。

交通工具收集任务

交通工具收集任务是"《GTA》系列"不可或缺的一个经典任务，从"侠盗猎车手"这个港式译名就能知道该任务的地位。本作中共要收集四组，总计32部交通工具。当全部收集完毕后得到的奖励便是全城所有喷漆店为您免费开放，以后开车去喷漆修理便不再收取任何费用了。交通工具委托地点有两处，第一处在码头仓库门口（具体位置见后文地图），这里一共有三组收集任务，在仓库门口墙上的黑板上就罗列着所需收集车辆的名称，玩家只需把相对应的车开回这里即算完成收集。另一处收集委托地点设在西岛码头船坞内（具体位置见后文地图），那里是收集船只的地方，黑板上有8艘船的名称，玩家需要去水面上寻找这些船。

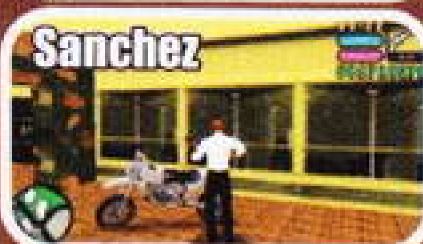
城市中车辆的分布很具有地方特色，豪华跑车多集中在海边大道上，古董轿车大多出现在贫民区内，货车则集中在码头仓库等地。这些分布也不是绝对的，原则上来说，任何一条路上都可能出现任何类型的车辆，但为了缩短搜寻时间和精力，建议玩家还是去车型相对出现几率比较大的地方寻找比较好。

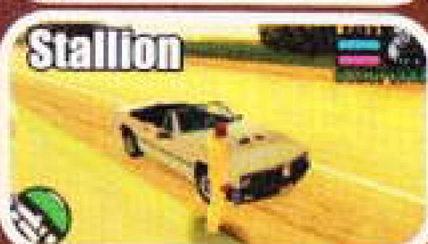
第一组

名称	类别	出现地点
Streetfight	摩托车	随处可见
Sanchez	摩托车	随处可见
Oceanic	古董轿车	Washington Beach的马路上比较多
Cuban Hermes	古董轿车	Little havana中Umberto家门口停着一辆
Polaris V8	轿车	红灯区产业门口停着的那种车
Stallion	跑车	Little haiti的街道上比较多
Pony	面包车	西岛码头区域比较多
Boxville	货车	西岛码头区域比较多



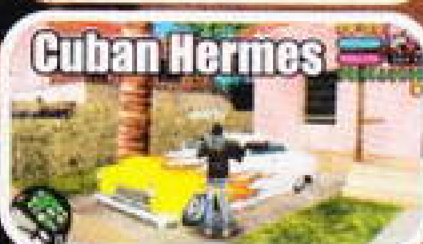








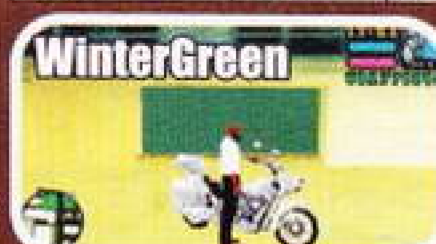


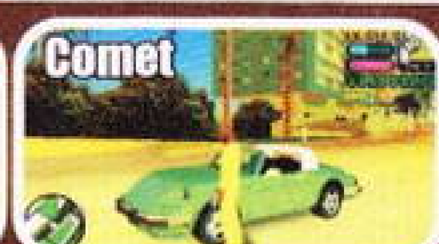


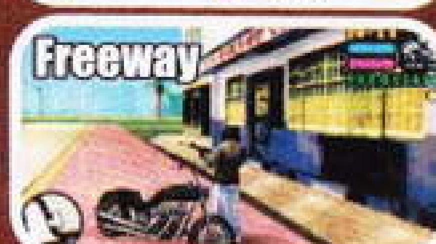


第二组

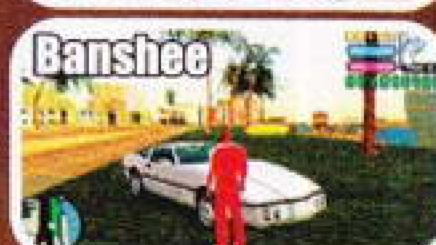
名称	类别	出现地点
WinterGreen	摩托车	Vice Point的沿海马路上比较多
Freeway	摩托车	White Stallionz酒吧门口停着一辆
Banshee	跑车	东岛随处可见，Downtown的马路上比较多
Cheetah	跑车	Starfish island上Diaz的豪华别墅门口停着一辆
Comet	跑车	东岛Vice Point的沿海马路上比较多
Phoenix	跑车	Ocean Beach的马路上比较多
Sentinel XS	轿车	Prawn island上Mendez家门口停着一辆
Mule	货车	西岛码头区域比较多



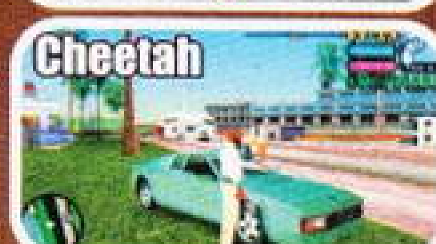














第三组

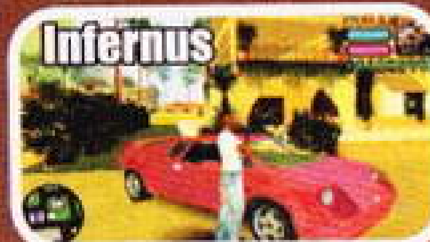
名称	类别	出现地点
PCJ600	摩托	随处可见
Deluxo	跑车	Prawn island上的电影厂里停着一辆
Infernus	跑车	Ocean Beach南部Lance家车库里停着一辆
Sabre	跑车	Little haiti的街道上停着一辆
Stretch	轿车	Vice Point的沿海马路附近宾馆门口停着一辆
Stinger	跑车	Starfish island的街道上比较多
Maverick	直升机	机场东北部停机坪处停着一架
Sparrow	直升机	机场南部停机坪处停着一架



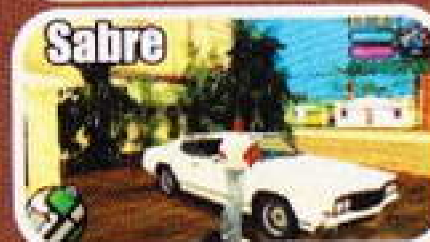


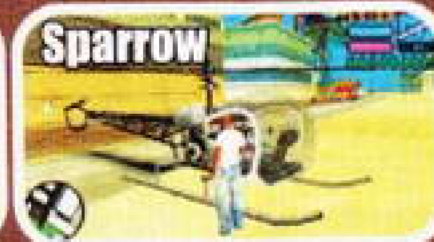












第四组

名称	类别	出现地点
Dinghy	气垫船	Ocean Beach南部附近海域比较多
Jetski	快艇	Ocean Beach南部木屋码头停着一艘
Marqois	游艇	Ocean Beach南部附近海域比较多
Rio	游艇	Ocean Beach南部附近海域比较多
Reefer	游艇	Little haiti垃圾场附近岸边停着一艘
Violator	快艇	东岛高尔夫球场附近岸边停着一艘
Sqallo	快艇	Ocean Beach南部木屋码头停着一艘
Tropic	游艇	Ocean Beach南部附近海域比较多



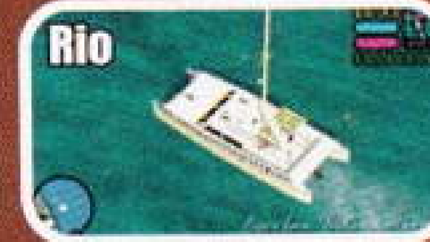














产业任务

本作中一共有30处产业，西岛有4处，东岛有16处，全部占领后的奖励是产业门口的车辆具有防弹效果。在走进自己的产业中有蓝色箭头标注的伙计面前按↑便可以进行与该处产业相对应的升级任务，这些产业任务目的比较明确，所以就不一一介绍了。当前三项目产业等级达到15级，后三项产业等级达到6级时，便可以获得相对应的产业的最高评价称号，每天的营业额也会呈几何数增加。另外当你的产业在遭受攻击而损坏后，只需来到产业内黑板前的红圈处按↑便可以对该处产业进行修理或是改变该处产业的经营项目，非常方便。

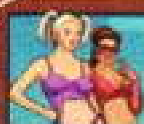



射击训练任务

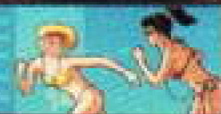


西岛码头Phil Cassidy任务点附近有一处射击场。当玩家踩进红圈后就能开始射击任务了，依次进行5种枪械的打靶训练，顺序是手枪→微冲→霰弹枪→突击步枪→狙击枪。任务要求每种枪在限定时间内达到既定分数即可，记分规则是打中一个正确靶子加100分，打中一个错误靶子倒扣200分。瞄准时有个小窍门，玩家在射击时可以按住L键后再移动滑杆，就会发现滑杆不会乱晃了，非常利于精确瞄准。完成全部5项打靶任务后获得的奖励便是：去任何一家武器店(包括3家国营正规武器店、私人武器店Stonewall J's以及东岛商场一楼的武器店)买东西都会打7.5折，也就是便宜25%。比如AK-47原价4200元，打折后就变3150元了，非常实惠哦。

红色气球位置
杀戮任务地点
超级飞跃地点



警察任务



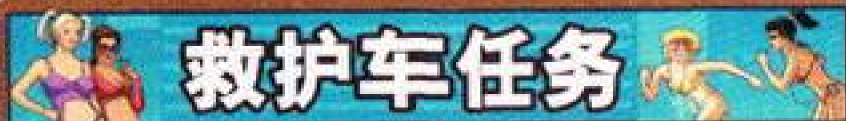
坐上警用交通工具后按1就能触发警察任务，个人感觉用坦克的话会比较轻松，坦克的威力想必大家都知道。玩家可以选择先去军营抢一辆坦克或者在家附近把通缉值弄到6星后再抢下坦克。在家门口抢下坦克之后要马上回家存档消警星，然后就能开始任务了。任务内容很简单，就是干掉大街上红点标注的敌人，用坦克直接撞就行了，只要不翻车或被卡住就行。本作的一系列车辆任务比较体贴的地方在于每完成5个级别任务后就会自动保存，而不是从头开始。另外从时间上来说是绝对来得及的，脱离车后记得要在29秒内重新回到车上，不然就会任务失败。当完成15级警察任务后就可以获得提高防弹衣装甲值的奖励，防弹衣标志前面会多个“+”号。



消防车任务



在西岛北部警局附近有消防局，获得消防车后按↑就可以开始任务。任务内容比较简单，只要在限定时间内到达目的地进行灭火即可，灭火的目标是着火的汽车。任务开始时给的时间很少，只有区区54秒，但是每浇灭一辆车就会奖励10秒，如果再浇灭那些着火的市民的话，每浇灭一个人又会奖励10秒，所以只要手脚利索点，到后面时间就会越来越充裕。浇水的时候要让水柱在目标上停留片刻，目标上泛起白烟就说明正在灭火，坚持片刻即可。当完成15级消防车任务后就可以获得不怕火焰的能力，有了这个能力对付主线任务中的那个喷火BOSS就会异常轻松。



救护车任务

开着救护车满大街救人的任务，随便去哪个医院拿到救护车后按↑即可开始任务。一般来说玩家在哪个医院拿的车，以后的病人就会送到你拿车的那个医院。当每提高一个级别时，街上的病人就会多一个，由于救护车一次只能接三个人(前面一个，后面两个)，当病人坐满后就要回一趟医院放下病人后再去接，所以行车路线和时间需要好好权衡一下。另外要注意不要开车轧死病人，不然会立即GAME OVER。当完成15级救护车任务后就可以获得无限奔跑能力，绝对是游戏中最实用的能力之一。



急救直升机任务



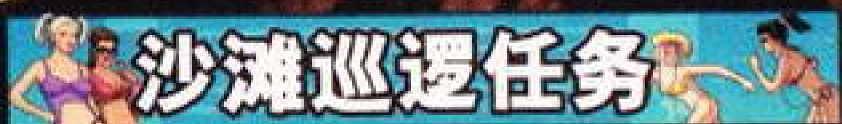
西岛医院的楼顶或者东岛医院的后院都可以找到急救直升机，上了飞机后就可以开始任务。任务内容是在限定时间内将地图蓝点处的病人送回医院停机坪，飞机的吊篮碰到病人就可以接住病人，一次可以接4个病人。计划好飞机路线就很轻松了。当完成15级急救直升机任务后就可以提高生命值上限，生命标志前会多个"+"号。



消防直升机任务

在西岛北部警局附近消防局大院内有消防直升机，上到飞机上即可开始任务。任务内容是在限定时间内将地图中出现的蓝点处的火焰扑灭。当开到火灾地点时，按○键开始洒水，如果水用完了就要去海里补充，让水桶浸在水中就可以开始补充。





沙滩巡逻任务



东岛沙滩木屋处有辆红色越野车，上车后即可开始任务。任务大致分为3种：1.在限定时间内找到蓝点处的伤员；2.在限定时间内将红点处的敌人撞下车；3.在限定时间内驾驶船把救生圈抛给蓝点处的溺水市民。任务开始后如果发现不是自己擅长的可以选择重新任务，直到自己擅长的任务出现。当完成15级巡逻任务后便可获得游泳时体力无限的能力。

1 消防车任务地点
2 Quad四轮越野车任务地点
3 BMX小轮车任务地点
4 Sanchez摩托车任务地点
5 西岛PCJ600任务任务地点
6 西岛气垫船任务地点
7 西岛街头赛车任务地点
8 武装直升机任务地点
9 双翼飞机任务地点
10 观光直升机任务地点
11 射击训练任务地点
12 高尔夫球任务地点
13 电影厂摩托艇任务地点
14 电影厂巴士任务地点
15 商场自行车任务地点
16 东岛PCJ600任务任务地点
17 沙滩巡逻任务地点
18 东岛街头赛车任务地点
19 东岛气垫船任务地点
20 灯塔陆海空竞速任务地点

● 急救包位置
● 警星位置
● 防弹衣位置

出租车任务



抢下出租车后按↑就能触发出租车任务，内容是在时间消耗完毕前接送路边的客人。乘客上车后有一个状态气槽，如果你开车时候撞车就会使气槽减少，在状态气槽消耗完毕情况下送客人到目的地就没有额外奖励了。另外这些客人的要求也是五花八门，有直接送客人去目的地的任务；有跟踪目标车辆的任务；有送完客人还要原地等他回来的任务；还有的客人去目的地抢劫后再回车上，通缉值提高的同时千万不要去喷漆店，否则客人会在喷漆店直接下车。只要在任务中赚到的钱达到5000元时就能获得驾驶出租车时按↓使车跳起来的花哨技能。

观光直升机任务



在机场东北角的停机坪处有一架直升机，上飞机后即可开始任务。任务内容是驾驶直升机在限定时间和状态栏其中一项耗尽前传过所有的红圈再飞回起点。驾驶直升机时尽量飞得快点，可以让状态栏保留在一个比较满的状态。经过红圈时飞机要旋停片刻，直到下一个红圈出现再飞过去。

街头赛车任务



紧张刺激的街头赛车任务在本作中也得以保留，该任务可以说是非常考验驾驶技术的一项重要任务。西岛和东岛各有一个地下赛车报名点，西岛的赛车点报名点在SUNSHINE AUTOS附近的告示牌，东岛的赛车报名点在游乐场附近的告示牌。任务内容非常明确，那就是在所有比赛中都拿到第一，分别考验玩家驾驶摩托和驾驶汽车的能力。摩托推荐使用Streetfight或PCJ600，而汽车则推荐使用Stinger等跑车。比赛时在保持高速的同时，还要保持赛车的稳定性，转弯时一定要减速转弯，只要避免翻车还是有很大胜算的。

武装直升机任务

在西岛机场内有一架武装直升机"Hunte"，坐上去后即可开始任务。任务内容是驾驶飞机在限定时间内经过空中红圈后摧毁地面目标。当地面红色目标出现后即可展开攻击，□和×同时按是机枪，○是发射飞弹，如果想有效地瞄准目标可以按SELECT切换到座舱视点。

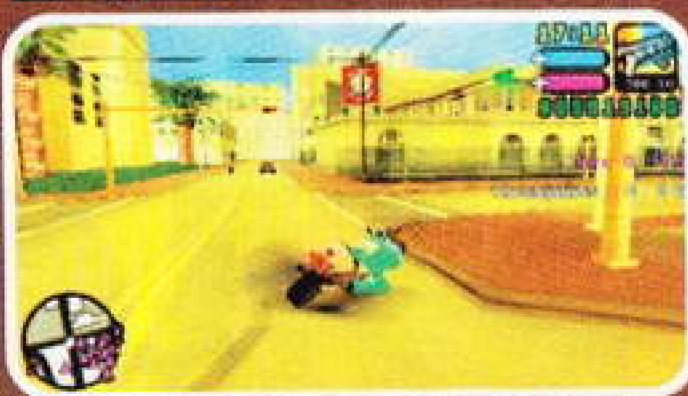


高尔夫球任务



在高尔夫球场中的击球点就可以开始任务，任务没什么难度，只需要在5杆内达到既定分数即可。击球时让游标两次停在绿格内即算完美。

PCJ600任务



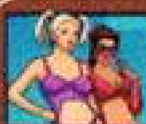
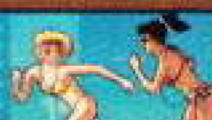
一项考验玩家驾驶摩托PCJ600的小任务，东西岛各有一个这样的任务。(具体触发地点请看本中地图)找到PCJ600便自动开始任务，任务内容很明确，在限定时间内通过所有红圈即可过关，可能刚开始玩会比较困难，但是熟练了路线以后就没那么难了。

商场自行车任务

在东岛北部商场一楼可以进行自行车任务，任务要求在限定时间内骑自行车经过全部的光圈。这些光圈分为三种颜色，骑车经过绿点时要提起自行车前轮，经过蓝点时需提起自行车后轮，红点则直接通过就行。×+滑杆↓为提起前轮，□+滑杆↑为提起后轮。花坛处的光圈比较考验技巧，这个就需要看玩家的个人水平了，多多练习加上熟悉路线就一定能通过这个任务。

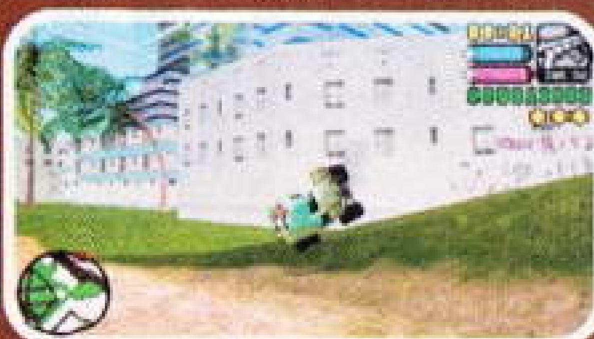


越野赛车场任务

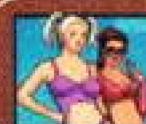



在西岛最北部有一块越野赛车场，在这里可以进行三种车辆的挑战任务，分别是Quad四轮越野车、BMX小轮车和Sanchez摩托车。Quad四轮越野车要进行4场挑战，BMX小轮车要进行8场比赛，Sanchez摩托车要进行12场比赛。比赛内容都大同小异，在限定时间内依次穿过地面红圈后到达终点即可。





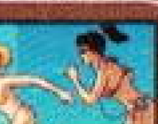
气垫船任务





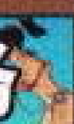
一项考验玩家驾驶气垫船的小任务，东西岛各有一个这样的任务(具体触发地点请看文中地图)。气垫船是游戏中最难驾驶的，让玩家们比较头痛的一种交通工具。行驶时尽量不要推滑杆来频繁改变方向，因为即使是轻轻一推也可能会让气垫船失控。除了要熟悉路线外，建议多走直线，避免过多的转弯，坚持在限定时间内经过全部红圈后即可完成任务。

双翼飞机任务


在西岛机场内有一架双翼飞机任务，任务内容很明确，就是在限定时间内穿越所有的红圈。非常考验玩家的双翼飞机驾驶技术。

电影厂摩托艇任务

电影厂内岸边有一艘摩托艇，骑上后可以开始摩托艇任务。任务内容是驾驶摩托艇在限定时间内穿过所有红圈，一共有8个等级的比赛。由于摩托艇比较灵活，所以不要猛推滑杆和死按油门。



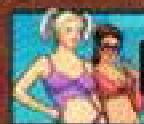
灯塔陆海空竞速任务



在东岛南部灯塔下有一辆Sanchez摩托车，骑上去后就可以开始任务了。在限定时间内分别驾驶摩托车、摩托艇和直升机经过全部红圈。该任务考验的是三种交通工具的驾驶技巧，这三样交通工具相信玩家也很熟悉了，剩下的只要对路线熟悉即可轻松完成任务。



电影厂巴士任务




电影厂后院里有辆巴士，坐上去就可以开始任务。该任务是一个撞车任务，类似著名赛车游戏《火爆狂飙》中的撞车模式。玩家要驾驶巴士去车辆密集的地方横冲直撞即可，撞击其他车辆即可获得分数。撞击路上车辆后可以形成连锁，形成连锁越多，撞击越猛烈，造成的破坏越严重，分数就会越多。



好了，所有分支任务都介绍完了，各位玩家是不是已经觉得头脑发昏了？呵呵，只要坚持把这些占游戏内容一半以上的任务全部完成后游戏达成率也将达到100%，达到100%后除了能获得所有武器弹药无限的奖励外还能开启电视功能，以后在家中的电视里就能观看游戏中的所有过场动画了。大家为了这个100%游戏达成率的目标而努力吧！

《GTA》自制音乐方法

文 余生·坚

《横行霸道 罪都故事》与系列前作《横行霸道 自由城故事》一样可以播放自制的电台歌曲。要想一边听着自己喜欢的音乐一边欣赏自由城和罪恶城的美丽景色的话，就需要自己动手了！下面详细介绍添加自制歌曲的方法。

一

如果是要转换硬盘里的MP3或者APE等格式的音乐的话需要用到的两款相关软件，分别是“全能音频转换通”和“Exact Audio Copy PSP Edition”。

全能音频转换通下载地址：http://www.skycn.com/soft/22499.html

Exact Audio Copy下载地址：http://www.geocities.com/psyduckleungtakhung/Codemasters_EACSetup.zip

转换过程分为四步

第一步：先用全能音频转换通软件将目标歌曲转成WAVE格式。


图1

1.安装好软件后打开。选择添加文件。（图1）

2.选择要转换的歌曲，支持MP3、MP2、OGG、APE、WAV、WMA等音频格式。可以选择多个，然后选择“批量转换”。（图2）


图2

3.按图选择WAV格式，点击开始。进度条满后转换完成。（图3）

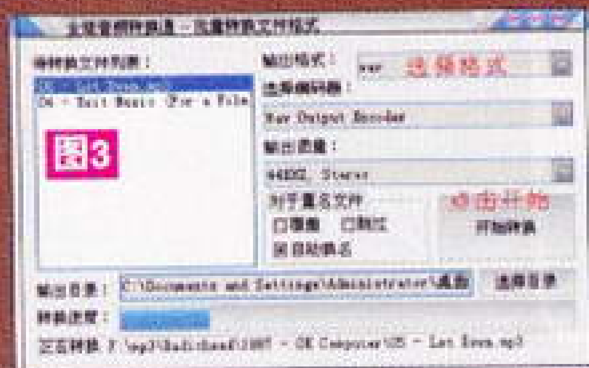


图3

第二步：用Exact Audio Copy PSP Edition将WAVE格式文件转成PSP可以播放的“.toc”格式。

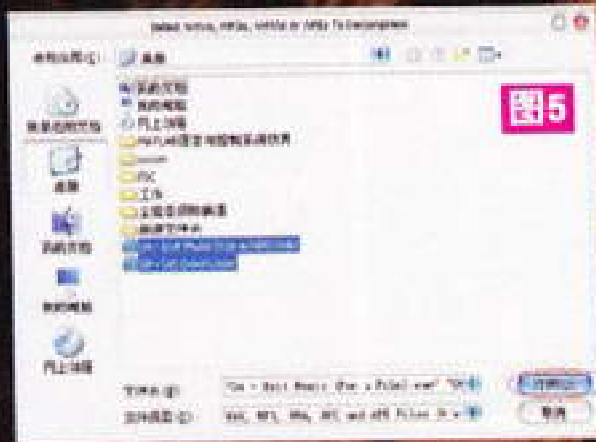
1.安装该软件。安装完后提示要重新启动计算机。

2.打开该软件，选择左上的转换音乐文件到硬盘。（图4）



图4

3．打开刚才已经转好的WAVE文件，点“打开”。（图5）


图5

4.选择保存文件目录，文件名不变。点保存。（图6）


图6

5.开始转换，全部结束后关闭即可。（图7）

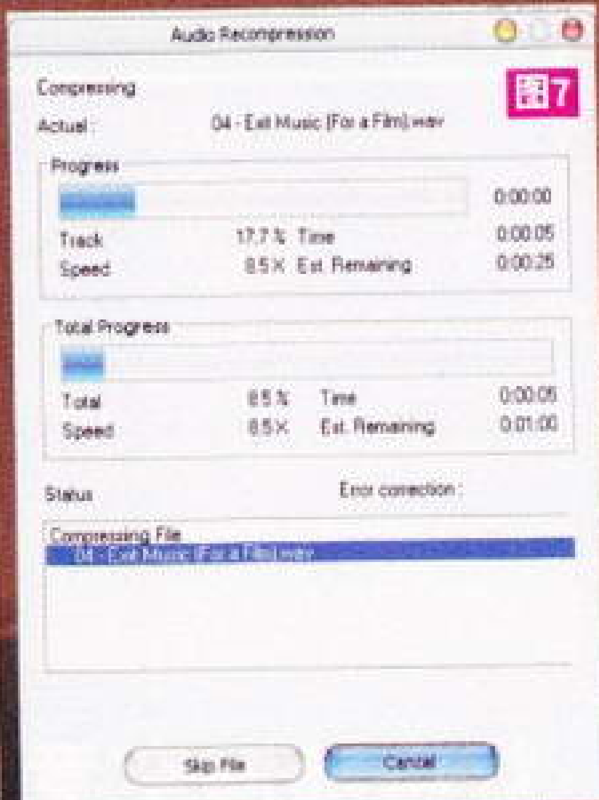
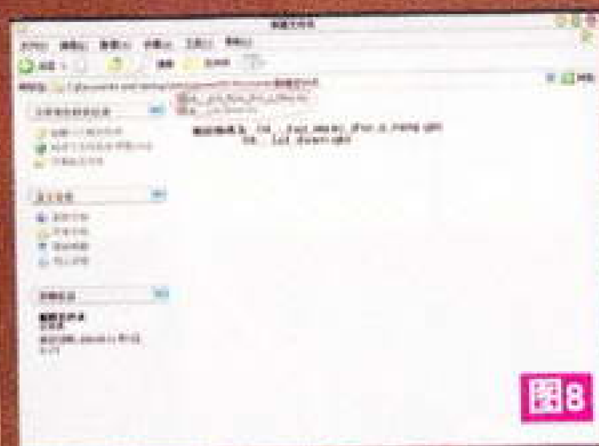


图7

第三步：将转好的“.toc”文件的扩展文件名改为“.gta”。如“aaa.toc”转为“aaa.gta”（图8）。在记忆棒记录存放目录“:\PSP\SAVEDATA”下建立相应文件夹，不同版需要的文件夹名也不同。


图8

1．《自由城故事》：

ULUS10041CUSTOMTRACKS。

2.《罪都故事》美版：ULUS10160CUSTOMTRACKS。

3.《罪都故事》欧版：ULUS00502CUSTOMTRACKS。

之后将刚才转好的xxx.gta文件放到文件夹内即可。例如我玩的是欧版，记忆棒盘符是H，如图所示即可。(图9)


图9

第四步：进入游戏，在暂停菜单里的audio选项下将CUSTOM SOUNDTRACKS设置成ON(图10)。

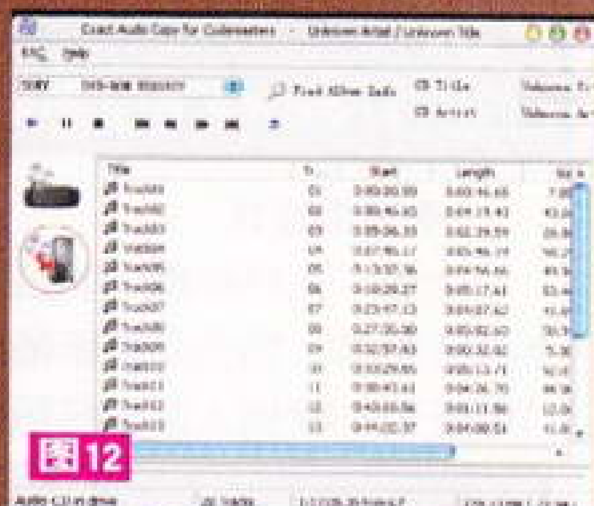


图10

再上车就可以尽情欣赏自己的音乐了！换台的方向键左和右变为改变歌曲。(图11)


图11

如果是要直接将CD里歌曲转换的话只需要把CD放入光驱后打开Exact Audio Copy PSP Edition软件，他会自动将CD内曲目加载到对话框内，选定相应曲目点左边第2个图标进行压制就可以得到后缀为".toc"的文件，之后进行上面将到的三、四两步即可。(图12)


图12

《GTA》修改模块介绍

文 小Z

国外黑客Edison Carter早在去年就曾为PSP版前作制作了名为CheatDevicede的功能强大的修改程序。而这次《横行霸道 罪都故事》发售后不久，这款同样由Edison Carter制作的Devhook修改模块就开始提供下载。经过两个版本的更新后，最新的V2.1a版已经能够在游戏中实现上天入地等各种梦幻般功能，下面我们就来看看它是如何使用的吧！

首先在网上下载这款Devhook模块程序，下载地址为：http://www.cheatdevice.com/gta/CheatDevice21a.zip。下载完成后解压缩，接上PSP后直接运行CheatDeviceInstall.exe主程序，只要记忆棒中安装有Devhook，点Install按钮就会自动完成模块的安装(图1)。之后运行Devhook进入《横



图1

行霸道 罪都故事》，修改模块就会被自动加载。加载后我们可以通过L+方向键↑呼叫选项菜单，L+R+方向键↑关闭修改模块，通过方向键↑和↓移动光标，方向


图2

键←和→来调整选项内容(针对多选型选项)，×键来开启或关闭选项功能(针对开关型选项)。下面来解释一下每个选项的功能。(图2)

1.无限生命与装甲：这个功能就不用多说了吧。

2.选择时间：通过方向键←和→选择时间，然后按×键锁定时间，但锁定后可能造成天气混乱。

3.调出任何想要的车辆：通过方向键←和→选择想要的车辆，设置完成后按R键车辆就会出现。不过也有可能造成死机现象。

4.同上：不过需要按L键车辆才能出现。

5.显示坐标：在屏幕上方显示坐标、祯速和当前车速。

6.瞬间移动：通过方向键←和→选择想到传送的地点，然后按×键确认即可。

7.穿墙：按下×键后人物会向前直飘并穿透阻挡在前方的墙壁。

8.超级跳：开启后回到游戏长按跳跃键就会升空。

9.截图：这个功能也不需要多说了。

10.录像：录制GIF动画文件，通过方向键←和→可以选择录像质量。

11.调节游戏的重力加速度：通过方向键←和→选择数字，从而改变游戏物理引擎的重力系统。

12.重量车：开启后可以撞飞出了墙以外的所有阻挡物。

13.车辆状态调整：通过方向键←和→选择车辆当前的生命状态(如冒烟或着火)，无论选什么状态，开启后都会锁定该状态而不会爆炸。

14.上下移动人物：调整数字后开启，人物在地面所站高度就会变化。

15.作弊制造：可以加载自己写的或是从CheatSync网站下载金手指码。

通过设置这些选项，游戏自由度将会再次得到"拓展"，不过这款插件兼容性实在不怎么好，除了标准版本Devhook 0.46以外，在其他一些修改版Devhook都有可能造成游戏失去声音、HOME键无效等错误。另外，最新的Devhook Launcher/VSHEX MOD V1.65c还整合了这款修改模块，有了它，游戏中任何不可能的事情都将成为可能。

火热秘技

秘技

PSP 横行霸道 罪都故事

美版/欧版 | 游戏原名 Grand Theft Auto: Vice City Stories

◆实用秘技

上辑"火热秘技"中公布了本作的第一组实用秘技、如今又有新秘技公开、在游戏中的任何时候输入以下密码即可开启相应秘

输入	效果
↑、↑、→、←、△、O、O、□	车辆自动绕过你
→、↑、←、下、△、△、L、R	所有车辆外表闪光
↑、下、△、×、L、R、←、O	路人死亡后会留下尸体线
↑、→、□、□、↓、←、O、O	提高2星通缉值
↑、→、△、△、↓、←、×、×	永远不被通缉
↓、↑、→、L、L、□、↑、L	附近行人自动搭你的车
↓、←、↑、L、R、△、O、×	开车时按↓后车会跳跃
L、R、L、R、←、O、↑、×	路上车辆全部变成黑色
↑、↑、↑、□、□、△、R、L	开启25%的联机内容
↑、↑、↑、O、O、×、L、R	开启50%的联机内容
↑、↑、↑、×、×、□、R、L	开启75%的联机内容
↑、↑、↑、△、△、O、L、R	开启100%的联机内容
□、□、□、L、L、R、←、→	画面180度旋转模式1
←、←、←、R、R、L、→、←	画面180度旋转模式2

◆解决车库 BUG

本作有个让人郁闷的BUG，那就是车库有时会存不住车辆，这便使车库失去了意义。这里有办法可以解决这个问题。方法是你先要准备两辆车，一辆是想要存入车库的，另一辆车随便，视车库体积而定，最好是摩托车。先把要存的车开进车库，车库门关上后，再开门出来存第二辆车，让第二车留个尾巴在车库外面。这时车库门有可能无法关闭，不管它，去外面转一圈，后回来发现车库门神奇地关闭了。开门查看，如果发现两辆车全部在里面的话就OK了（如果车消失了，那就重新来一次吧）。另外还有一个更简单的方法，那就是把想存的车直接开进车库，然后停车的时候注意把车屁股露在车库门外即可。



PSP 漫画英雄 终极联盟

美版 | 游戏原名 Marvel: Ultimate Alliance

◆实用秘技

在选择英雄的界面内依序输入以下密码。

输入	效果
↑、←、↑、←、↓、→、↓、→、START	人物等级提升为99
↑、↑、↓、↓、←、←、←、START	开启全人物
←、→、←、→、↑、↓、↑、↓、←、→、START	开启全技能
←、→、→、←、↑、↑、→、START	开启全漫画封面
↑、↓、↑、↓、←、→、←、→、↑、↓、START	开启全服装

在选择挑战任务的界面内输入以下密码。

输入	效果
↑、→、←、↓、↑、→、←、↓、START	开启全任务

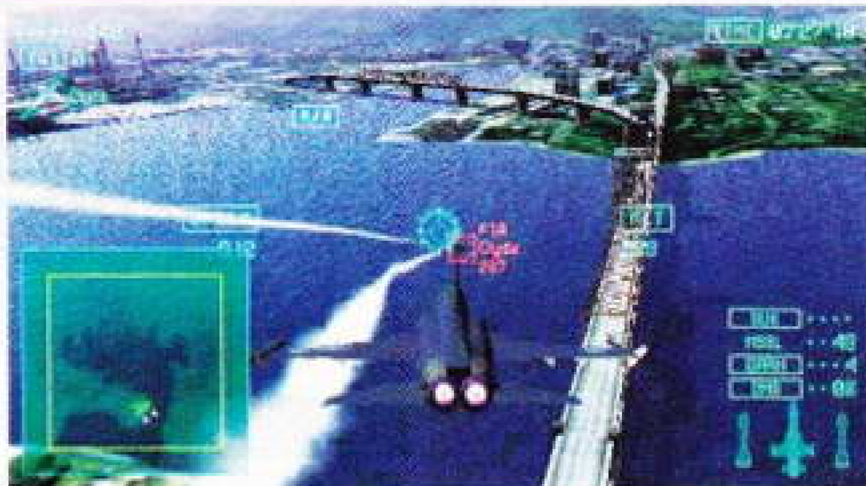
按下SELECT后，在团队组合的界面内输入以下密码。



输入	效果
↑、←、↑、←、↓、→、↓、→、START	团队等级提升到Level 30
↑、↑、↑、←、→、←、START	获得100000 Gold Coins

PSP 皇牌空战X 诡影苍穹

美版 | 游戏原名 Ace Combat X：Skies Of Deception



◆刷钱的秘密

在游戏任务11A或11B中，只要获得了隐藏机体FALKEN，就可以在远处直接用激光解决防空范围内的目标。不用理会周围的电厂，也不必担心周围的SAM防空导弹发射塔，只要轻轻一发就能直接命中目标，可以说是本作中最容易的赚取金钱的方法了。

金手指

本栏目中将会为大家加入PSP游戏金手指修改方法。Devhook的修改插件——CheatMaster，最新版本为0.6a，安装完成后只需要进入游戏后按热键呼叫出修改菜单，选择“地址表格”，按START键输入新地址，起名后将地址、数据类型、写入方式、数值按下表填号（输入数值时按方块键切换到16位表示），并选中锁定即可。然后回到修改器菜单“保存表格”，就可以在下次游戏时通过“加载表格”反复使用。

PSP 皇牌空战X 诡影苍穹

美版 | 游戏原名 Ace Combat X：Skies Of Deception

◆游戏编号：ULUS-10176

说明	地址	数据类型	写入方式	数值	作用
Missiles	0028B9D2	自动	直写	0x000000FA	导弹锁定250发
M Time	0028B9D8、0028B9DA	自动	直写	0x00000000	导弹填充速度最快
SPMissiles	0028B9D3	自动	直写	0x000000FA	特殊武器锁定250发
SPM Time	0028B9DC、0028B9DE、0028B9E0、0028B9E2	自动	直写	0x00000000	特殊武器填充速度最快
Point	00280E38	自动	直写	0x05F5E100	金钱锁定100000000
Max Score	00280C0C	自动	直写	0x000F423F	最高分锁定999999

注：日版、港版以及台版游戏在美版地址上+40H(H是16进制计数)就可以使用了。例如00280E46是美版某个飞机地址，加上40H则为00280E86、这个地址就是日版同个飞机的地址了。

GBA 横行霸道 Advance

美版 | 游戏原名 Grand Theft Auto:Advance

护甲

02025828	64

生命

02000F22	64

金钱

02025824	05F5E0FF

暴露度

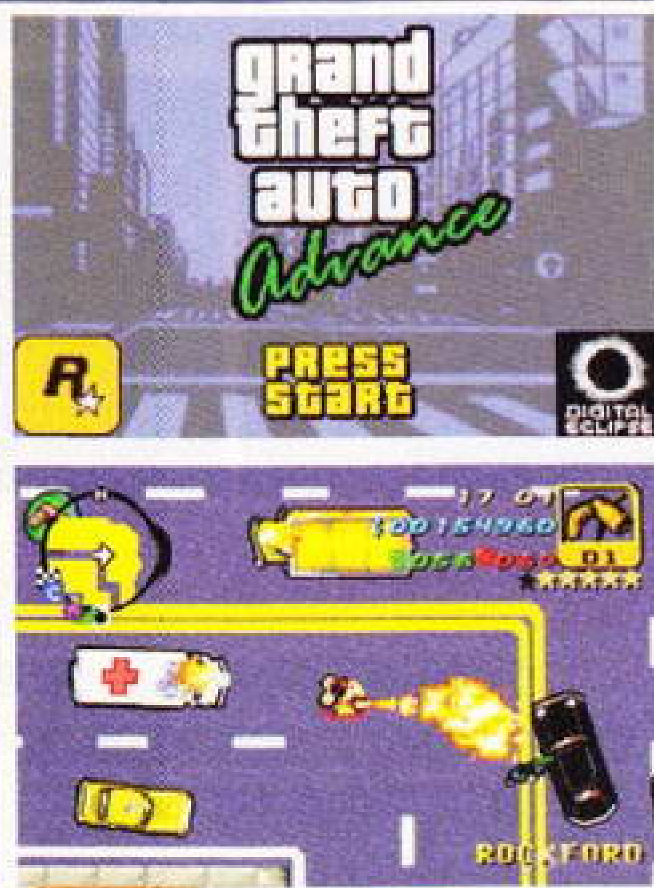
02030340	00

全武器

02001084	00FF0100
0200108C	00FF0101
02001094	00FF0102
0200109C	00FF0103
020010A4	00FF0104
020010AC	00FF0105
020010B4	00FF0106
020010BC	00FF0107
020010C4	00FF0108
020010CC	00FF0109
020010D4	00FF010A
020010DC	00FF010B

金手指使用方法

金手指码针对VBA版的GBA模拟器。进入游戏后点击Cheats，接着选择Cheats-List，点击Code，在空格处填入金手指码，按OK键确定。而某些4打头的的金手指码请在CodeBreaker内的空格里输入。



游戏万花筒

栏目主持……胧月



恐怖如影随形，知名音响小说《弟切草》手机版

提供 胧月

弟切草

Chunsoft是在TV GAME界享有盛誉的音响小说制作厂商，虽受当今游戏界大环境的影响而导致之前发售的《恐怖惊魂夜3 三日月岛的真相》让老玩家颇有微辞，可它的几部老牌作品即使拿到今天看也是质量上乘的佳作。

《弟切草》是Chunsoft在家用主机平台上推出的音响小说系列第一作，游戏根据长坂秀佳（日本知名小说家，曾获日本著名文学奖“江户川乱步赏”。）同名小说改编而成。弟切草是一种植物，关于它名字的由来则有一个可怕的传说——日本古代有一个以养鹰为生的村子，这个村子里的一对兄弟拥有治疗鹰伤的祖传秘方。一天领主出猎，突如其来的冰雹让所有的猎鹰受了重伤，领主要求村民在三日之内治好鹰伤，否则格杀勿论。弟弟出于怜悯之心将疗伤秘方透露给了村民，可保守的哥哥却盛怒之下将弟弟斩杀，弟弟的血飞溅到门外的花草上，留下深黑的痕迹，无法抹去。弟切草由此得名，而它的花语便是“复仇”。

《弟切草》的故事里，主人公公平和女主人公奈美在人迹罕至的高原驾车行驶。返回之时，汽车却在一个弟切草盛开的山谷中抛了锚，走投无路的两人在雷雨交加之下拐进森林的小道。穿过森林之后，在他们面前矗立的，则是一座阴森可怕的洋馆……

复仇篇

在洋馆里探索的两人从目击到白衣女性幽灵开始，遭遇一系列可怕事件。在这中间，记忆中的谜之女性成为谜题的关键。





怪鱼篇

玄关水槽里的巨型鳞片，破碎椅子上残留的可怕齿痕，这些都暗示着洋馆里似乎存在着一种可怕的生物——怪鱼。怪鱼真的存在吗？它的背后又隐藏了什么样的真相呢？

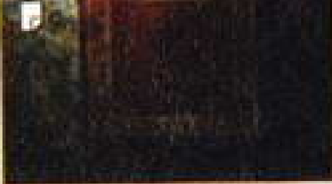




怨念篇

古老的洋馆中隐藏着让人胆寒的秘密！自己关闭的大门，奇怪的白影，可怕的诅咒，主人公们能够逃出这里吗？







第3回"《传说》系列"全人物大投票

提供 琉璃



Namco的看家大作"《传说》系列"在RPG类型的游戏大作中也算是颇有人气的一个系列，从95年的第一作《幻想传说》到现在已经经历了11个年头，系列发展至今已有9个正作及X个外传作品，算起来也是个庞大的家族了。而且，从SFC时代起"《传说》系列"也算是横贯了几乎所有的游戏主机，今年年底的"《传说》系列"四作大连发让"传说Fans"大呼过瘾，尤其是作为外传的《世界传说 光之神话》更是让人尤为看好。虽说《世界传说 光之神话》是作为外传的存在，但是一个作品中集合了以往所有传说的人气角色，不得不让众Fans期待啊！

借着这个"《传说》系列"人气直线上升的势头，NBGI的Namco《传说》官网区终于推出了第3回"《传说》系列"的全人物角色投票，这一次的投票比上次增加了《风雨传说》和《世界传说》的8名角色，使参加本次投票的角色达到了93人之多，竞争将比往届变得更加激烈。作为"传说Fans"的你还在等什么，快输入下列网址加入投票大军吧！ \(ﾟoﾟ)/

http://namco-ch.net/taleschannel/ch_ranking_3rd/index.php

为你所喜爱的角色投过票之后，还可以从官网上得到一张《宿命传说》的新壁纸。



日本SCE发售"PS Pictogram"商品首次开辟女性向市场

提供 胧月

以前的万花筒曾经报道过SCE以索尼游戏主机最经典的"○×△□"标志为LOGO而开发一系列时尚商品的消息，之前的四次商品均为大众向或男性向。该系列的第五弹于11月25日推出，这也是SCE首次和知名女性向品牌"X-girl"合作推出女性向商品。

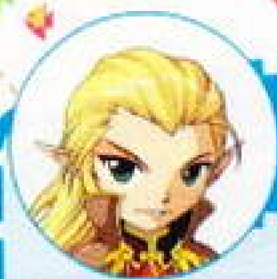
本次发售的商品有3款，其中两款是和"X-girl"联合打造的PSP包和手提包；而另一款则是和"X－LARGE"推出的男性用PSP包。别小看这三件并不起眼的小商品，它们每件的价格可都在10,000日元左右。











《遥远的时空中》

提供 铭风

能够用喜欢的游戏相关的产品来装饰自己的游戏主机，想必是很多玩家最爱做的事情之一吧。而许多厂商也投玩家这个喜好，随着游戏发售各种限定版，或是出一些带着游戏周边的同捆版，来吸引狂热玩家购买。其中光荣可是相关厂商中的佼佼者，每次“《无双》系列”作品一出，就会有附带模型啊，画册什么的限定版登场。连PSP版都附带了专用的PSP包。现在，光荣旗下的另一款深受女性玩家喜爱的人气系列作品《遥远的时空中》即将发售，而光荣也推出了相关的周边物品来吸引玩家。

定于11月30日发售的NDS版《遥远的时空中 舞一夜》将推出附带了众多周边的“神子手箱”版。这个新版本除了在包装上相比普通版更加精美，还有着9张金色贴纸，喜欢相关产品的人不要错过了。除了这个外游戏还将单独发卖一个NDS的小包“一夜”，提供了专门的地方来放主机和软件。



▲NDS的小包“一夜”。



▲十分精美的贴纸。



随身携带的夏日海滩，《死或生》休闲游戏登陆手机平台

提供 胧月

11月16日，Tecmo开始对日本手机用户开展休闲游戏《死或生 乐园》的配信服务。从名字上看，就知道本作并非格斗游戏“《死或生》系列”的手机版，而是和近日在Xbox360上登场的《死或生极限沙滩排球2》属于同类游戏。在游戏中，玩家可以和“《死或生》系列”中出现的所有女性角色在虚拟的南国小岛上渡过一段美丽的时光。其中包括4代的新人KOKORO，这样一来，能够最先看到KOKORO戏水姿态的玩家并非Xbox360拥有者，而是日本的手机用户了，川澄绫子饭和KOKORO饭都可以先睹为快哦。





游戏中，玩家选择一名喜欢的角色，之后可以和她进行对话并玩到一些海滩小游戏，随着好感度的上升，玩家能够切实感觉到和角色变得更为亲密，难道也可以让对方换上自己喜欢的服装？









横行霸道 乐高都市

提供 软饼干

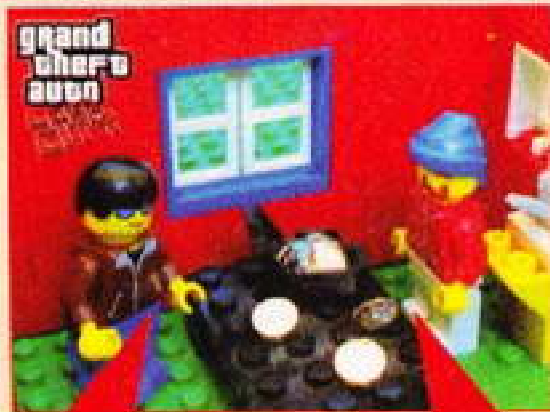


▲大家还能看出封面中的各个著名人物吗？呵呵。

乐高积木的魅力果然是无穷无尽的，以前某辑万花筒中曾经介绍过用乐高做出的《生化危机》的人物和场景，相信大家都还记忆尤新吧。近日，国外乐高积木的主题网站BRICK FLICK又有新作品《横行霸道 乐高都市》公开，该作品利用人偶配以乐高积木重现了经典“《GTA》系列”游戏《横行霸道 罪恶都市》中的各种人物和场景，非常滑稽可爱。老美对于乐高积木的热情也许是我们无法理解的，但是如果你也有兴趣的话，同样可以自己动手用不同材料做出自己喜欢的游戏人物和场景。











其他一些乐高作品，相信大家一眼就能看出是什么游戏











游戏美图秀

随着12月的临近，我们所在的这个南方城市也终于有了些许凉意，不过游戏业界却进入了火热的年底商战。《少年JUMP终极明星大乱斗》也即将于本月发售，这一次游戏又将凭借《少年JUMP》的人气明星角色们取得怎样的好销量呢？让我们拭目以待吧。

由于《少年JUMP》的人气作品、明星角色实在太多，所以将连续数期为大家展示这些人气角色的热血同人。本期为大家介绍的是红透半边天的《火影忍者》和《死神》。



美丽的四代目总是被描绘的柔情万种。



坏坏的银和总是一副软弱嘴脸的吉良也让三番队的人气名列前茅。



白鬼夜行之妖怪师徒。



佐助冷酷身影的背后更多的是悲伤与寂寞吧。



鼬总是一副冷漠的神情。



《死神》的所有人气男性角色。



最佳反面拍档。

久保亲绘的所有《死神》女性角色。



文 小豆子
编 LIKY

手机游戏吧

本月上旬，国产3G标准TD-SCDMA开始在北京等城市测试性放号。首批号码以188、189开头，因为终端供应等问题，号码发放数量很少。用户能体验到在线电视、收发邮件等真正的3G业务。看来，TD-SCDMA已经迈出最为坚实的一步。

本辑话题 探询上网计费新方式

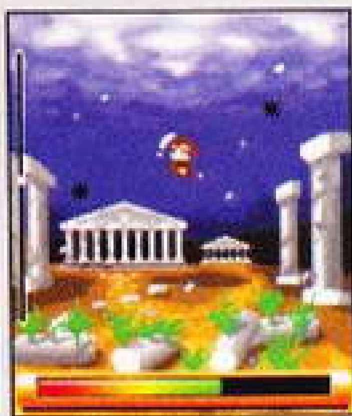
小豆子身边，有不少朋友将手机上网快捷键戏称为“地雷键”，不小心一按，白花花的银子就进了通讯运营商的荷包。目前手机上网是按流量计费，不少地方的运营商还推出了10元包8MB、20元包无限流量等包月资费套餐。但对于非流量包月套餐用户，手机上网就显得非常不划算了。以从移动百宝箱下载游戏为例，GPRS的流量费是0.03元/KB，如果游戏容量为150KB，所产生的流量费高达4.5元。也就是说下载一个游戏所花费的费用可能比游戏售价还要高。

大家都已经习惯于手机上网按流量计费的模式。但在最近举行的“手机游戏产业高峰论坛”上，联通高层却透露，将会推出一种全新的手机上网计费方式。新方式以功能来收费，把内容费与流量费捆绑起来。举例来说，如果用户下载一款价格为6元的游戏，除6元外不必再额外支付流量费，因为该价格里面已经包含流量费和游戏使用费两部分费用。按功能计费的价格并不是内容费和流量费的简单叠加，否则新计费方式的实施将毫无意义。在新方式中，用户将原本应该由自己承担的流量费转嫁给SP。而SP为与其他SP竞争，吸引用户购买，需要降低业务售价，从而必然要与通讯运营商进行谈判以降低流量费。通讯运营商也可以根据SP的业绩来制定不同的流量收费标准。

事实上，不少人并没有用手机上网的习惯，只是偶尔上一下而已，并不需要办流量包月套餐。与传统按流量计费方式相比，按功能计费的方式在定价上更加灵活更加低廉，无疑会将这部分用户吸引过来。对于提供免费服务的SP来说，也可以借助按功能计费的方式逐渐过渡到收费服务。

热辣新闻

“十二地神”系列游戏亮相国内



由金询网络技术有限公司开发的首款“十二地神”系列手机游戏日前在国内正式亮相。“十二地神”是韩国著名的Q版卡通系列，版权归Zisin公司所有。首次亮相的游戏名称为《十二地神之马骝海底探险》，玩家将操纵马骝博士躲避海胆等敌人，最后返回海面。

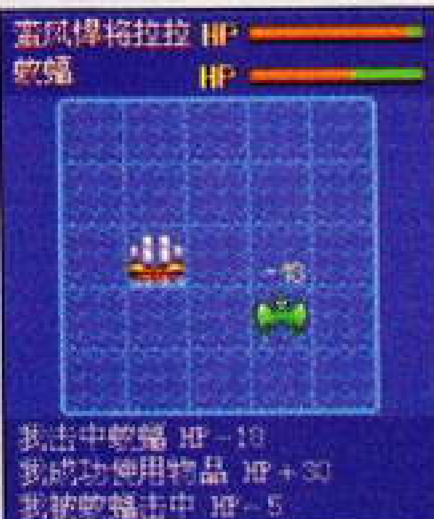
玩《夜宴》，多重好礼等你拿



3G无限、岩浆数码联手举办“玩《夜宴》，多重好礼等你拿”活动。从即日起至12月6日，在捉鱼网、当乐网等网站下载购买《夜宴》手机游戏的玩家均可参加抽奖，有机会获得运动水壶、头带等精美礼品。抽奖活动以周为单位，玩家可以重复抽奖，越早参与的用户，抽奖次数越多。

网游天地

《海神》永久免费



邦邦网于最近宣布其开发的海战类手机网游《海神》将永久免费。老玩家需要下载新版本才能享受免费游戏，新注册的玩家会获得10000金币作为初始资金。对于十月份已经缴费的玩家，邦邦网不会退还现金，而会直接退还80个钻石到玩家帐户。

《异三国Online》推出新游戏系统

空中猛犸运营的WAP、KJAVA双平台手机网游《异三国Online》将于11月中下旬推出“国战”系统，允许玩家所在城池之间进行对战。当玩家所在城市满足攻击条件，太守会发出攻击任务，此时可以进攻其他城池。国战期间，驿站无法使用也不能购物，杀死敌对城市的敌人不会被惩罚。



■新■机■看■台■

夏新 E70

参考售价 2300元



乍一看，这款夏新E70和摩托罗拉的L7好似同胞兄弟，但实际上，无论从硬件还是功能，E70都要比L7强大很多。E70采用微软Windows Mobile 5.0操作系统，CPU主频为200MHz。E70能够运行Media Player等众多程序，用户可以收发邮件、浏览网页、查阅Office文档，还能玩KJAVA游戏。E70的屏幕是标准QVGA分辨率，大小为2.2英寸，可惜发色数较少，只有6万5千色。另外E70内置了一颗200万象素的摄像头，可以拍摄WMV格式的录像，还支持MiniSD卡扩展和蓝牙，让整机娱乐性能提升不少。更让人吃惊的是，E70的厚度只有12毫米，是目前市面上最薄的智能手机。由于主频较低，E70的整体运行速度较缓慢，但如此低廉的价格，还奢求什么呢？

热辣游戏手机快报

三国英杰传 赤壁之战

厂商	雅讯天地	类型	RPG
适用手机	诺基亚S60系列手机／摩托罗拉V303 V501 V3 L7／索尼爱立信K506C K750C W800C等		
优点	画面质量高		
缺点	剧情较老套		

以三国为背景的手机RPG，玩家扮演诸葛亮协助刘备成为一方霸主，三顾茅庐、火烧新野、赤壁之战等著名历史事件均会在游戏中重现。本作画面风格清新，背景绘制细腻，Q版人物也非常可爱。战斗采用回合制，除了使用武器外，还能学习新魔法攻击敌人。游戏中设计了大量迷宫，其中藏有不少宝贝，注意收集哦。







综合评分 9

厂商网站：http://www.easyhappy.com

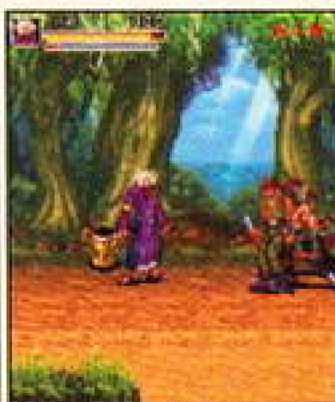
下载方式：移动手机登陆梦网首页→梦网目录→百宝箱→游戏百宝箱→角色扮演

天剑 黑暗编年

厂商	哈酷那	类型	ACT
适用手机	诺基亚S60系列手机／摩托罗拉C650 V300 V3 E398／索尼爱立信K500C W550C W700C等		
优点	爽快感十足		
缺点	场景重复度太高		

“《天剑》系列”动作游戏的最新作，采用全新引擎历时半年制作完成。游戏为横版过关形式，共有背景风格各异的十个关卡，画面精美，人物动作流畅。主角为魔族杀手，每关最后有体形庞大的BOSS出场。玩家能通过开启宝箱、消灭敌人等方式获取红魂，从而习得新技能。游戏中还设置了格斗模式，能与BOSS单挑并赢取物品奖励。







综合评分 7

厂商网站：http://www.move2008.com

下载方式：移动手机登陆梦网首页→梦网目录→百宝箱→游戏百宝箱→动作冒险

红番区

厂商	无限慧科	类型	ACT
适用手机	摩托罗拉A860／三星W109 X369 X619 X799／LG C610 C930 CU8280／海信C3699 C3700等		
优点	画面不错		
缺点	流程有些短		

有些类似《快打旋风》的手机动作游戏。主角媛琳是红番区内黑社会头目的女儿，为了逃离红番区开始新生活，媛琳与父亲的手下展开战斗。本作设有三种难度，玩家可以自由选择。除了拳、飞腿等普通攻击外，当内力槽蓄满时，玩家还能发出绝技。另外玩家也能够拾起棍子、刀、机关枪等武器攻击敌人。







综合评分 8

厂商网站：http://www.huike.cn

下载方式：联通CDMA手机登陆 神奇宝典→软件超市→软件目录→单机游戏→动作游戏

文 LEVEEN 编 胧月



猎人集会所



《怪物猎人》里各种怪物的强度，都是按照一个基础能力值再同怪物等级修正而决定的，怪物一共分16个等级。一般来说，游戏的内置任务中难度最高的像8星的单黑角龙和黑凯龙等任务中相应怪物的等级只有12级，而在13级以上的多为官方的下载任务，例如前段时间才开始配信的14级斗记场金银火龙“天地狂乱”和16级满级的“幻の怪鸟”和“怒りの黑狼鸟”这两个任务，想必大家还对这种任务中飞龙那恐怖的攻击力记忆犹新吧？下面就为大家列举一个详细的各等级下怪物能力变化一览表。

小～中型怪物的能力表

	魔物等级	体力	攻击力
村长任务	0（训练所全任务）	0.5倍	1.0倍
	1（★1任务基准）	0.8倍	1.0倍
	2（★2~6任务基准）	0.8倍	1.01倍
	3	0.8倍	1.02倍
	4	0.8倍	1.03倍
集会所任务	5	1.0倍	1.05倍
	6（★1任务基准）	1.0倍	1.05倍
	7（★2~3任务基准）	1.0倍	1.1倍
	8（★4~5任务基准）	1.1倍	1.1倍
	9	1.2倍	1.2倍
	10（★6任务基准）	1.2倍	1.2倍
	11（★7任务基准）	1.2倍	1.4倍
	12（★8任务基准）	1.2倍	1.6倍
	13	1.2倍	1.7倍
	14（下载任务专有）	1.2倍	2.0倍
	15（下载任务专有）	2.0倍	3.5倍

大型怪物的能力表

	魔物等级	体力	攻击力
村长任务	0（训练所全任务）	0.3倍	1.0倍
	1（★1任务基准）	0.4倍	1.0倍
	2（★2~6任务基准）	0.5倍	1.01倍
	3	0.6倍	1.03倍
	4	0.7倍	1.05倍
集会所任务	5	1.0倍	1.2倍
	6（★1任务基准）	1.0倍	1.2倍
	7（★2~3任务基准）	1.1倍	1.3倍
	8（★4~5任务基准）	1.2倍	1.5倍
	9	1.3倍	1.8倍
	10（★6任务基准）	1.4倍	2.5倍
	11（★7任务基准）	1.4倍	2.6倍
	12（★8任务基准）	1.5倍	2.8倍
	13	1.5倍	2.9倍
	14（下载任务专有）	1.5倍	3.1倍
	15（下载任务专有）	2.0倍	4.0倍



在上面的列表是关于单龙任务的具体资料，由于Capcom考虑到难度的原因，在双龙任务中都将大型怪物的魔物等级进行了下调，最明显的就是集会所8星任务中的“4本の角”、“灼热の双壁”等任务。由于该系列任务中的魔物等级均下调至8级左右，所以就不难理解为什么很多玩家在玩过之后会得出“双龙任务要比单龙任务简单”这个结论了。当然，在相同的一个任务中怪物所具备的怪物等级也不是一成不变的，由于游戏系统中存在“魔物等级变动几率”这一随机要素，能不能在任务中遇上基准难度的怪物还要看玩家自身的运气了。

说完上面这些，就不能不提到怪物血量的问题了。笔者在《怪物猎人珍藏事典》上提到过《MHP》相对于《MHG》来说怪物的血量都有降低过。从目前官方给出的资料来看，《MHP》同等级的任务里魔物的体力仅有《MHG》的2/3左右，下面便是所有怪物的血量浮动值表，希望配合以前给出的伤害计算表能给大家一些更直观的东西。（注：后面的百分数表示怪物进入愤怒后的状态变动系数。）

魔物 等级变动几率	
以基准难度进行	75%
以难度 +1 的情况进行	10%
以难度 +2 的情况进行	5%
以难度 -1 的情况进行	10%

怪物血量浮动值

怪物名称	训练所	探宝任务	村长任务	集会所普通级	集会所困难级	集会所G级	攻击力	防御力	敏捷度
大怪鸟	480	—	640～1120	1600～2080	1600～2240	1760～2400	120%	100%	130%
青怪鸟	—	—	1120～1960	2800～3360	3080～3920	3080～4200	130%	100%	140%
砂龙王	480	—	640～1120	1600～2080	1760～2240	1760～2400	150%	100%	110%
毒怪鸟	720	—	960～1680	2400～3120	2640～3360	3120～3600	130%	80%	130%
紫毒怪鸟	—	—	—	—	—	3080～5600	140%	80%	140%
雄火龙	960	1600	1280～2240	3200～4160	3520～4480	3200～4800	130%	100%	130%
苍火龙	—	—	1440～3600	3600～4680	3960～5040	7200～8100	130%	100%	140%
银火龙	—	—	4400～5600	—	—	4000～6000	140%	110%	140%
雌火龙	1200	2000	1600～2800	4000～4800	4000～5600	4000～5600	130%	100%	120%
樱火龙	—	—	1760～3080	1760～4400	4400～5720	4400～6600	130%	100%	130%
金火龙	—	—	4840～6160	—	—	4400～6600	140%	110%	140%
电龙	960	—	1280～2240	3200～4160	3520～4480	3520～4800	140%	110%	130%
赤电龙	—	—	—	—	—	3960～5400	140%	110%	140%
水龙	1200	2000	1600～2800	4000～5200	4400～5600	5600～6000	150%	80%	110%
翠水龙	—	—	1760～3080	—	4840～6160	4840～6600	150%	80%	130%
岩龙	720	—	960～1680	2400～3120	2400～3360	2640～3600	130%	120%	110%
凯龙	1200	1600	1600～2800	4000～5200	4000～5600	5600～6000	150%	120%	110%
黑凯龙	—	—	1760～3080	—	4840～6160	4840～6600	150%	120%	130%
一角龙	1440	—	1920～3360	—	—	—	150%	100%	130%
白一角龙	—	—	3000～6000	—	—	—	150%	100%	140%
角龙	—	1200	1600～4000	4000～5200	4000～5600	5600～6000	150%	100%	130%
黑角龙	—	—	—	—	—	4840～6600	150%	100%	140%
老山龙	—	—	13333	26666	26666	—	150%	120%	150%
苍老山龙	—	—	—	—	—	31999	150%	120%	150%
麒麟	—	—	1600～3200	—	3200～3840	—	150%	100%	130%
黑龙	—	—	—	—	31999	31999	150%	100%	120%
红黑龙	—	—	—	—	—	11999	150%	100%	120%

异常状态属性攻击补充说明

在以前的专页中，笔者已经说明了状态储蓄值的具体含义，不过在这里有一个需要引起大家注意的地方那就是斩味：它只对攻击力方面有所修正，而对异常状态的储蓄值是不会产生影响的，也就是说，要想强化这种属性攻击，只能利用“异常状态攻击强化”这个技能或发动猫技能，明确这点以后，玩家需对异常状态攻击武器有个更全面的认识，以下就是一个典型的例子：攻击力832，白斩，麻痹储蓄值320的“きんねこハンマー”和攻击力936，绿斩，麻痹储蓄值360的“バインドキューブ”，两者之间乍一看前者要强一些，但实际上来呢？鉴于前者的白斩味长度确实比较短，以蓝斩味为主打状态，由于前面说过，状态储蓄值不会受斩味的影响，所以前者无论是在攻击力方面还是在异常状态发挥方面都要逊色于后者，况且队伍中的辅助战斗队员还是更主要的看中使怪物陷入异常状态的效率，所以在选择这方面武器的时候请多留一个心眼。



掌门人



临近年末，这好游戏是越来越多，大家是否在抱怨年末时游戏出得太密、不知道玩哪个好；而过了圣诞节，又进入淡季，迟迟没有新游戏发售？不必抱怨，抢搭圣诞这趟车是厂商的无奈之举，而我们玩家大可以无视年末的拥挤，把想玩的游戏准备出来，逐个玩，慢慢玩，保证各位整个淡季都有得玩的。

经常在一些电视、报纸、少年宫看到这个明星、那个明星搞签名售书，为此我萌生一个想法，什么时候《掌机王SP》也能在各地搞一个签名售书，让LIKY、马修、胧月、铭风等众位小编们出来露个脸，《掌机王SP》在各地读者那么多，届时肯定会有不少粉丝前来捧场啊！

上海 蒋昊

米格：如果真的搞签名，能不能带着皮卡丘面具去啊……

软饼干：你要是带皮卡丘面具，那我就COS蜘蛛侠！

马修：我们的原则是，做书要高调，做人要低调，哈哈。



小编们，我真心疼啊！（哭）前几天，我心血来潮，想看看GB的“心脏”，结果发现里面很脏，我好心地拿起牙刷清洁它，心里正感慨：刷GB机也不赖嘛，既好玩又兴奋，不料一个不小心，刷断了连接喇叭的线，我惟一的一台掌机就这样出不了声了，心里哭啊！

广西 蔡旭

软饼干：先安慰你下，不要伤心了，如果只是线断了的话兴许还能修好。以后买了PSP或NDS后切记不要乱“刷”机哦，一定要请教专业人士。

马修：牙刷的毛硬而且短，真正刷灰尘的话，可以用专门刷灰尘的长毛小刷子，一般的电动刮胡刀里有带。当然，个人还是更推荐用皮老虎来吹。

小编热门联机游戏

节拍大战

自从《节拍特工》发售后，小编们又掀起了一股音乐联机游戏的热潮。其中以铭风最为积极，发售当日下午即拿到游戏狂练起来，打算日后傲视群雄。苦练几日后觉得成绩显著，遂向众人发下战书。首先应战的是琉璃，众人惊异，因为以前从没见此MM摸过《节拍特工》，只见琉璃熟练地掏出NDSL大战了一圈《忍押！奋斗！应援团》最高级难度的《OVER THE DISTANCE》，接着就眼神邪恶地看着旁边迎风落泪的铭风同学。

游戏正式开始后，铭风潇洒地选择了Sweating难度的《September》，凭借多日的练习，3个圆圈狂胜琉璃，之后又利用《Y.M.C.A》显示了一次自己的不俗实力，但随着时间的逐渐增加，铭风发现自己的优势慢慢不在，最后两人挑战了一首高难度的《Survivor》竟以平局收场。虽然获得了胜利，但铭风不敢再有丝毫懈怠，继续疯狂修炼《节拍特工》。于是在刻苦修炼几日后，铭风再次向众人发下战书，随着《节拍特工》的推广，本次应战的人选增加了米格。经过上次的挑战后，众人抱着“这个家伙肯定在某个阴暗角落偷偷苦练”的想法对琉璃都不敢小觑，再加上琉璃极力怂恿米格和铭风一组挑战，更坚定了众人对这次挑战的怀疑。果不其然，一上场琉璃便要求铭风选择最难的《Jumping Jack Flash》一曲，当米格和铭风对着满屏幕的小圆圈手舞足蹈的时候，只看见琉璃一边奸笑一边快乐地划着屏幕……

这次对战的最终结果，琉璃凭借《Jumping Jack Flash》一曲抱了上次的一箭之仇，但很遗憾的是，她除了这首歌之外无视了其他所有的曲目，于是……铭风和米格又一次获得了胜利。

第50辑封面上的小编真的好可爱啊，先夸一个，偶某次走在街上看《掌机王SP》50辑，有两个小女孩走过时盯着偶书的封面看了一会，其中一个对另一个说：”你知不知道这本漫画叫什么名字啊？里面的娃娃好可爱！”（汗）不过真的是很想把封面的8个“娃娃”全部做成扭蛋抱回家，尤其是LIKY和米格，不如下辑送小辑形象的扭蛋……

贵州 张骐


软饼干： 那岂不是整天要被玩家拿在手里摆弄了，太可怕了。

由于教室比较凉快，宿舍空调没装好，所以我中午选择在教室里休息。正悠闲地翻着《掌机王SP》。突然一抬头发现学生会的值班人员正进门向我走来。我一惊，反射性地夹着书就往外跑（平时躲惯了），但很恐怖的是，他追着我跑来了。由于早上下过雨，我跑到学校人工湖的时候滑了一下，还好扶住了栏杆没掉下去。可是《掌机王SP》从右手飞脱出去，掉进水里（那“扑通”的声音还真好听）。书太重了，一下就沉底了，等那人追上我，才发现是想问我玩PSP还是NDS……

广东 Jengv · Wong




软饼干： 跑什么跑，作为男人就要临危不乱。不过《掌机王SP》确实挺重的……



我向老爸介绍了NDSL，称其有脑保健功能和学英语功能。结果让我意外的是老爸居然答应要给我买一台。我简直要晕过去了，对老爸说："这个很贵的，要一千多呢。""没问题，我明天就去买，"老爸回答地很干脆，于是为了减少老爸的负担，我也交出了平时省下的800多元中的700多元。第二天，我一大早便提前来到了学校向同学吹嘘自己马上就要得到新掌机的事（蹭游戏机玩的日子终于要到头了）。为了庆祝，中午我们去了学校旁的一家小饭店，这群家伙居然吃光了我的所有财产。虽然内心很不平衡，可是想起晚上就能见到NDSL了，心里又开始高兴起来。晚上，我以彗星撞地球的速度跑回了家，一进门便撞上了老爸。他说："你要的东西我买回来了，不过不是你要的那种。售货员说没有见过那种东西，不过她向我推荐了一个更好的学英语机器，而且只要700元。"说完神秘地从背后拿出一个盒子，我一看竟然是XXX单词王。晕！

杭州 刘洋

雷伊： 真为你辛苦攒下的700大洋感到惋惜……不过既然已经买了文曲星，那就安心学外语吧，成绩上去了说不定老爸真会奖你一台NDSL也说不定呢。

马修： 大家以此为戒吧，除非父母本身就懂游戏，否则还是自己去或跟父母去吧，防止此类事件再次发生。

这几天又快要考试了，我也要加紧复习了，不知小编们当年是怎么进行考前复习的？小编们的英语都是怎么学的啊！

常州 王方旭

米格： 米格当年学习英语的动力都是为了那些美版游戏啊！

软饼干： 美国大片、《GTA》……

胧月： 可以参考下用攒的700元让父亲买学习机的那位朋友。（再次被打飞……）

LIKY： 其实不管有多大动力，把英语学好都要有耐心，学习毕竟是门苦差事，想好好学就加油吧。

又给你们写信了，我就是上次那个《洛克人》的苦手+FAN，最近托同学的福，终于玩上了《洛克人ZX》，经典就一个字！（什么？两个字？）不过当中有些设定实在欠抽，现列举如下，以和众编分享：

1.男女主角各通关一次，才入手X金属。（BOSS："呜呜，什么世道，连小孩都欺负我。"我："别找我，要怪就去怪C社。"）

2.有去无回的N1区域。（在无数次被真ZERO秒杀后终于侥幸取胜，出门后却发现华丽的空中浮台在等着我，我终于知道什么叫"上山容易下山难"了。）

3.Hard难度的金属修复价格。（10000啊，我刷，我刷刷刷……）

4.只有女主角能换装。（严重抗议！别跟我说爱美是女人的天性，即使是男主角，整天看着蓝制服想必心情也好不到哪去。当然，令BOSS产生审美疲劳、以至出现攻击破绽应该是不换衣服的优点了吧？）

5.存档太少。（三个难度，两个主角，怎么说要3×2=6个存档吧？可怜我的女主角的通关存档了，默哀中……）

现在Hard模式攻关中，真BT啊，在虐与被虐中徘徊，我突然想到一句经典台词——痛苦，并快乐着。

南通 堕落天使

马修： 能如此为自己喜爱的游戏奋斗绝对是一种快乐！来信中看得出来你对《洛克人ZX》已经打得非常有心得。实际上，如果把你的来信展开，就可以投稿"自由谈"了，心得体会可以写成文章来试试投稿哦。

我是一位大一新生，刚到学校不久，对学校尚不熟悉，但有一点可以肯定，学校里的ACG FANS少得可怜，好不容易找到一个看动漫的，却又只知道看什么《Bleach》、《火影》……前天在学校宿舍楼乱窜的时候，突然发现一寝室内贴着《GGXX》的海报，杀入，问谁是《GGXX》的FAN？众答曰："无！"我又问这张海报乃何人拥有？众又答曰："上任寝室拥有者。"我暴走了……

内蒙古 孙翘楚


马修：很多读者都来信反映自己在学校中找不到同好者，其实也没什么，说不定哪天在哪个角落就碰到同好者了，有时结交知己也是很看缘分的哦。另外也可以参加我们的交流空间，这样你就能结交到更多有共同爱好的朋友了。

看到特企上写着"《SP》已由月刊走向半月刊"，我觉得十分不准确，《SP》现在几乎一个月3本，已经变成旬刊了，在接下来估计就成周刊了，再到后来就像报纸一样，一天一辑！（汗）另外，总觉得胧月好穷哦，先不提平时手上拿的那把一点内涵都没有的剑，只看掌门人的那张全家福，大家好歹都有个玩的，只有胧月你四周空空如也，好可怜！

长春 付旭


米格：一天一辑……等我先搬张床到办公室再说……


马修：付旭朋友难道您没看见，胧月的盔甲可是非常华丽的。

我想问一下紫枫，请问你家里是一个动物园吗？几辑是狗，几辑是兔子，再下辑会是什么呢？别告诉我还有龙的照片，那也太厉害了！（－_－|||）

广西 王文龙


紫枫：啊！你怎么知道我最近在玩《怪物猎人P》！


米格：《怪物猎人P》里面的龙可不能当做宠物来养哦……

改版啦，恭喜！马修终于换形象了，LIKY好像变"嫩"了，雷伊是要走可爱路线了，紫枫好像某网游玩多了，饼干由黑无常变成白无常了，铭风野心勃勃当BOSS了，米格扛的到底是火箭筒还是麦克风呢？不过最脱胎换骨的还要算胧月了，大进化！

大连 Rousant


软饼干：原来我在大家心目中是阎王爷派来抓人的鬼头啊！


米格：扛麦克风的是软饼干·改，米格我的武器可是全世界最先进的新型火箭筒呢！


马修：貌似最近讨论最多的话题就是众小编的形象。

那是今年春节的一天，我和几个兄弟一起出去买游戏，突然后来传来"有人抢包！抓住他！"的声音，我们一回头就看见一个20多岁男子朝我们冲了过来，意识到这家伙就是"抢包贼"后，我们兄弟几个堵住了他的去路，再顺势将其拿下。一会儿后面一个眼镜女孩气喘吁吁的追了上来，对着我们不停地道谢。事后才知道，这女孩刚在店里买了PSP，被一旁的小贼看在了眼里。后来，我常去教这个女孩怎么玩PSP，渐渐的我们就走到了一起。

昆明 邓超


马修：好啊，英雄救美，小编祝你们幸福。不过不是每个女孩子都有你女朋友那么幸运遇到好心人的，MM们去买机器时一定要叫上朋友一起去。


雷伊：有这么好的事？看来以后我也得多去游戏店门口转一转了。



对小编形象的评比，首先是胧月大人（女士优先嘛），貌似这位有点暴力倾向的大姐头的装饰基本没变，只是由铁甲换成了银甲，而脸上被我看到了英二菊丸的影子。接下来是胧月的老大LIKY大人，这位阔少的形象已成神话，现在是个快乐但经济已经不再富裕的小子，原来的PSP变成了“野鸡”牌MP3，各位小朋友不要学哦。然后是长老级人物雷伊，从外貌上看，大叔已不再是大叔，而成为了大爷了（岁月不饶人啊）。变化最大的便是软饼干了，这人也够厉害的，才一年就去美容院两趟，从小孩子→中年人→帅小伙，真不知哪家美容院技术这么好。接下来说说编辑部新秀米格，形象蛮好看，只是觉的把炮换成飞机该多拽啊。再来是另一位老大哥马修，传说中的帅哥，现实生活中的胖子，这位已经从战国时代的刀客变成了未来版机器战士，真是可怜了一把宝刀了。另一位帅哥也粉墨登场，铭风的形象给我的印象就是美国”玻璃渣”公司人设“暗夜精灵”之堕落血精灵。最后轮到我们的悲情王子紫枫，悲事回放，被土豆咬伤；在流感期间中毒太深；传闻中不死草的仙人掌死了，可爱的福福和P少爷这对亲子双双归天……不过从紫枫的话语中感觉到他已经从阴霾中走了出来，我感到相当高兴。

苏州 刃心


软饼干：经常能收到这位忠实读者的来信，这些小细节都被你如数家珍般抖露出来了。刃心当获取本辑最热心读者大奖。


马修：我敢说，除了LIKY、铭风、雷伊、软饼干、米格、紫枫、琉璃和我认同你的评价，某编肯定会心生怨念的，呵呵。

我与《掌机王》的第一次

记得第一次买《掌机王》差了分钱的那种着急。
记得第一次翻开《掌机王》的那种满足感。
记得第一次期盼《掌机王》下一辑快点出版的那种激动心情。
记得第一次看到自己喜爱的内容的那种喜悦之情。
记得第一次写信给《掌机王》时，那种渴望中奖的兴奋。
记得第一次中奖（虽然只是小奖）的那种偷笑的滋味。
这许许多多的第一次都代表我与《掌机王》的历程。
一丝怀念、一丝感动、一丝自豪、一丝骄傲。

掌机王版《押忍！战斗！应援团》

一位读者朋友寄来的作品，由于信件主体和画页分离，导致无法署上作者的名字，请作者见谅。


软饼干：雷伊很像金角大王哦。


马修：线条明晰硬朗，很符合原作风格，很有气势！在上色方面多加油，你会更出色！


米格：那个问号男是谁啊？



一同学下课后大耍NDS（注意不是玩，是耍），将NDS抛来抛去，一点也不在乎它会不会落地生花，结果被班主任收掉了。本校规定，被没收的物品必须由家长取回，哪知道此人只是打个电话（在教室）：“喂，哥！你送我的NDS坏了，再送一个吧！”三日后，他果然又拿来了一个，继续耍。这个还不搞笑，一日课间，见班主任正和生物老师在联机GBA，这两台也是从那个阔少手上收的，自然是那家伙手上收的，自然也是他老哥送他的，我愤怒中……

河北 张昆


马修：感觉现在的阔少是越来越多了。


胧月：这属于“不炫耀会死星人”吧。对游戏没有爱的人，拥有多少掌机都没什么可羡慕的。








《掌机王SP》邮购信息




目前《掌机王》读者服务部有以下几辑《掌机王SP》可供邮购：《掌机王SP》第12、13、14、15、16、17、22、23、24、25、26、27、31辑，以上每辑定价为12元。《掌机王SP》第38～43、46、52、53辑，每辑定价8.8元。《口袋妖怪十年特辑》，定价25元。以上邮购全免邮费。

邮购地址：兰州市邮政局东岗1号信箱 《掌机王》读者服务部（收） 邮编：730020。请大家写清自己所要购买的辑数和数量，地址要详细，字迹要工整，最好留下自己的联系电话。对邮购事宜有疑问或超过一个月仍未投送到，请及时与服务部用电话或Email联系。

电话：0931-4867606，Email：pgking@263.net。

大家也可登陆levelup书刊区进行网上邮购，网址：http://www.levelup.cn/book/



继续期待大家的意见和建议



大家有什么意见和建议，可以用以下任何一种方式联系我们：

平信及Email地址请参看邮购信息。

论坛：登陆levelup论坛（http://bbs.levelup.cn/bbs），在PSP讨论区和NDS、GBA讨论区置顶的“《掌机王SP》最新动态”帖子里的“意见收集帖”中提出。

《掌机王SP》征稿启事

《掌机王SP》继续欢迎大家踊跃投稿！可能你在赞叹他人文笔的同时，没有注意到自己的潜力，究竟有没有水平，有没有天赋，只有试了才知道。《掌机王SP》以下栏目面向广大读者征稿，欢迎大家积极踊跃投稿：攻略透解、研究中心、火热秘技、专题企划、口袋剧场、玩转PSP、玩转NDS、硬软综合站、画廊剧本、画廊画稿、掌机王自由谈、专区地带各个专页、封面、热血最强。

投稿要求：

攻略最好为当月游戏，研究题目为当月、前月游戏或不朽经典游戏的研究，玩转NDS、玩转PSP及硬软综合站都以新的硬件软件或新奇的硬件软件为主。投稿前最好用Email和小编取得联系，而大篇幅的稿件，也尽量以Email形式发送，一来保证时效，二来也算体谅了一下忙碌的小编们。

平信及Email投稿地址请参见邮购信息。

来稿请注明投稿字样及所投栏目名称。

levelup.cn 坛友互动专栏

感觉这半个月以来，掌机的风头确实是被PS3和Wii抢去不少，大部分坛友都跑去看那两台机器的首发评测，结果掌机区变得有点冷清了。不过随着《恶魔城 迷宫画廊》的到来，人气立刻恢复，可见这个游戏在国内的魅力之高。海文作为一个普普通通的只是喜欢玩《恶魔城》游戏的人觉得，游戏还是要玩它的操作和剧情，至于谁来画那个头像并不能直接决定游戏好玩与否。

伤感的400元小P



楼主：玩转≮PSP≯

我是初三的学生，从《掌机王》开始改名作《SP》时就开始一辑辑地追，那时还遥遥没有小P这种神似的娱乐掌机，天天盼望能够买到它！可是现在，明明已经到手了，却感觉一点都不实在，我知道为什么，只是想跟大家分享一下。

一升到初三，年级就实行了分班制度，同学们都被打乱了。那时侯一次莫名其妙的对话让我认识到斌斌，开始跟他就聊得不错，后来牵涉到小P，他跟我一样有冲动，接着他就介绍了基佬给我认识。

很快我们就经常在一起讨论问题了，基佬他有小P、NDSL、GBM。他知道我很想买一台小P，刚好他朋友要转手一个买了半个月的小P，说想推荐给我。完美屏的1.50版机外加一张2GB的卡和屏贴及乳色套，加起来算我1000元，本来加起来价格真的是不菲的，可是基佬他为了帮我，只好把价降到1000元的超低价。

我真的很兴奋，可身上只有400元。

我一个很好的朋友送了我50元去买小P，说祝我幸福。

无奈之下下本不想买的，可是实在是不买不行，于是就向斌斌借了550元把机给抢了下来，约定12月份时需要还他这笔钱。

拿到机时很开心，玩游戏时很开心，可不知道为什么，心里早已没有那种原来的激情了。现在我很头痛地想，12月份越来越近了，身上只有20多元，我该怎么办。

第3楼：zzwang

这价格无敌了。不过对于初三的LZ来说，压力确实还是大了点。想我初三的时候，5毛玩街机都觉得贵。

第22楼：！怪物！

偶高一暑假，就是今年夏天，用了一个假期去打工，买了2.50的PSP。等了一个星期破解了，于是我的PSP比正常的1.50的机器便宜了近300大洋。一份付出一份收获，我牺牲了一个暑假的娱乐时光辛苦的工作，换来了现在每天有PSP相伴的快乐日子，我觉得值得。而楼主现在也应该是高一的学生了吧，周六周日的假期工作应该也不少，可以去找找看。如果实在没有办法又不想卖掉小P，最好是和父母商量一下，看能不能让父母帮忙先还上，一定要在说好的时间还上。朋友比什么都重要，不要为了这个事情失去了朋友。

提醒各位学生朋友注意，买什么之前先看好自己的经济能力再说，做什么都是要付出代价的，只是代价的好坏不同罢了。

http://bbs.levelup.cn/bbs/dispbbs.asp?boardID=6&ID=348395

玩NDS结果惨遭开除·续



楼主：飞奔的蜗牛

●医生被开除的状况

地点经过：某外科医院

事件经过：

"医生！我主人因为拿触控笔戳狗被狗咬了一口，伤势很严重！"一名女仆将他的主人放在阿母的买菜推车里，慌慌张张地把他推进诊所，并急急忙忙地大声叫喊。

"是，我们立刻为他进行伤口处理，请在外面稍等一会。"

"手术中"的灯亮起。

"手术刀。"负责执刀的医生戴着口罩说道，一旁的可爱护士递了把手术刀给医生。

医生划了几刀后，眼神越来越凝重。"糟糕，这伤势很严重阿，看来不使出那招不行了……"从医生的颤抖声音听得出，这次碰到了棘手的病患了。

"剪刀。"

"擦汗。"

"触控笔。"

"……医生，我们没有准备那种东西。"

病患因为延误治疗，死亡了。

●护士被开除的状况

地点：某外科医院

事件经过：

续上篇"医生被开除的状况"

"剪刀。"

"擦汗。"

"触控笔。"

护士从胸前的小口袋抽出了把粉红色的短笔，交给医生。医生拿到笔之后便不停在患者的伤口附近画圈圈。

十分钟后

"你这笨护士，怎么拿这种东西给我？"

"是医生自己说…"

"混帐！那是我一时情绪不稳定乱说的，居然真的拿给我，这下可好了，现在患者被这只笔这么一搞伤势更加严重了。"

"呜……"

"你下个月……不，明天开始就不用来了。"

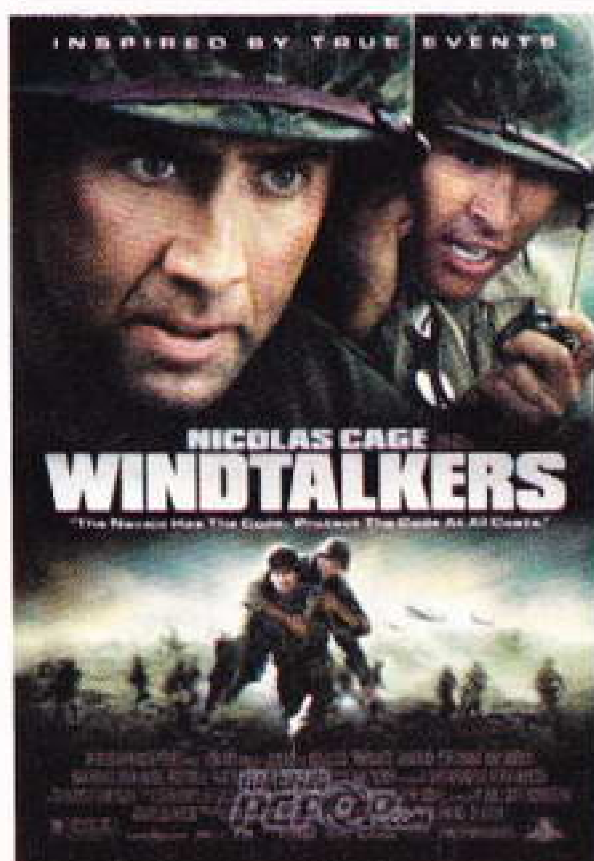
嗯，好心没好报。

http://bbs.levelup.cn/bbs/dispbbs.asp?BoardID=12&ID=167552

讨论内容为保证阅读效果，将在不影响发帖人原意的情况下进行整理：如标点、语序、网络词汇等。

levelup论坛掌上游戏专区（http://bbs.levelup.cn/bbs/index.asp?boardid=72）掌机无限论坛

掌上影像馆 风语者



片名：风语者 [Windtalkers]
对应机种：PSP/NDS
影片格式：PMP-AVC/DPG
影片大小：415MB/287MB
下载地址：http://pocket.levelup.cn/MediaShow.php?mid=37

PS3终于来临，海文也尝试了将PS3与PSP进行连接，用PS3播放视频等等。无奈所准备的片源质量都不是很理想并没能展现PS3的真实水准。而且PS3支持的视频格式还是太少，MPEG—1、MPEG—2、MPEG—4……网上能下载到的很少有对应格式的高清电影。于是没几天，就出来了一个对应PS3的转片软件，顿时令海文晕倒……



了解一些二战历史的人都会知道，本片故事中所涉及的关于纳瓦霍人的事情的确是史实，作为美国最大的一支印第安部落，纳瓦霍族对于美军在太平洋战场上的胜利立下了不可磨灭的功勋。为此，美国总统小布什还曾经为四位尚健在的纳瓦霍军事密电码发明者颁发了代表最高荣誉的“国会金勋章”。

据说吴宇森第一次看到本片的剧本时，被感动得流下了热泪（想象一向冷静淡定的吴大导捧着剧本痛哭是个啥样子），于是他对影片拍摄和制作的要求格外严格：几个主要演员在拍摄之前参加了好几个星期的新兵营集训。在一场大型战争场景的拍摄中，吴宇森动用了700多名群众演员、设置了280处爆炸、安排了13架摄影机同时拍摄，场面极其壮观。当然，本片的制作费用也因此节节攀升，最终达到了1亿多美元，仅次于吴导的《碟中谍2》。

太极旗飘扬



片名：太极旗飘扬
[Taegukgi hwinalrimyeo]
对应机种：PSP/NDS
影片格式：AVC/DPG
影片大小：786MB/297MB
下载地址：http://pocket.levelup.cn/MediaShow.php?mid=8

兄弟两个，加个老母亲。

哥哥是鞋匠，有个未婚妻。弟弟在念书，很受哥哥照顾。

一家人拮据但却温馨，其乐融融。

故事本就这样，普通到不能再普通。但这份平淡并没有随着时间一起慢慢流淌下去，终于在战争的凄厉碎裂声中，嘎然而止。兄弟两个都被迫参军。一晃几十年，弟弟双膝跪在哥哥遗骸面前颤抖哭诉，满是哀怨，满是眷恋。哥哥是个好兵，奋勇杀敌战功卓著，他拼命想要守住一些什么、争取一些什么，不让战争带走一些什么，在他看来所有一切都没他的那些重要，这是他一个人的战争。当然最后他赢了，为他的战争划上休止符。可能在他看来这个结果是圆满的，即使搭上他自己的性命。可战争在其他任何人眼里，永远都不会圆满。这是一个普通人眼里的战争，人们对于和平生活的渴望尽现于此。

本片由韩国著名导演姜帝圭历时四年耗资130亿韩元倾力打造。自开拍之时就备受关注，在2004年戛纳电影节上也赢得颇多喝彩。还荣获2004韩国蓝龙奖最佳男演员、最佳摄影、最佳编辑三项大奖，可谓名至实归。



热点大家谈

关注业界风云变幻，畅谈苦乐游戏人生，热点大家谈，欢迎大家参与讨论，用你的见解来点评焦点事件，用你的分析去展望市场未来！

上辑热点话题回馈

再论江湖

纵观近一年来NDSL与PSP两强的局势，可谓是风起云涌，去年NDS公布的大作逐一登场，在日本市场已经获得了胜利。而PSP则在欧美市场凭借高端的机能和欧美厂商的支持而与NDSL保持着抗衡，年末更是大作涌来。《皇牌空战X》、《GTA》、《荣誉勋章》、《使命召唤》……任天堂继重磅炸弹《口袋妖怪》投出后，又有《星之卡比》、《恶魔城》等重量级新作发布。掌机市场2006年末大战已经展开，欢迎关注业界的朋友们再论江湖，讨论NDSL和PSP的现在和未来。

五年之内，两大掌机都会蒸蒸日上，互相攀比。但五年之后，一切都将回到轮回之时。

Zero013

觉得掌机市场在衰败，NDS上的传统大作素质平平，PSP沦为冷饭和模拟机。虽然表面十分热闹，但感觉不如GBA时期充实。

Besson

首先我相信这帖如果不是小编发的话，肯定就是战帖了。NDS可以说这是第3方厂家的噩梦，绝大多数的第3方厂家的游戏软件完全被NDS的机能所搏束，N多原本可以不需要的功能被硬加上去，大多数的所谓大作全部翻盘，甚至出现了垃圾到某种境界的游戏，这些游戏如果做到PSP上肯定会更好。倒是一些NDS的小品级游戏非常有意思。PSP虽然说有很多欧美系列的游戏，但是毕竟这里喜欢日式游戏的人很多，并且很多小编列出的大作都是复刻游戏，如果在PS2上玩过的话，再看看PSP的画面还真觉得缩水实在太严重了，N多持有PSP的人估计PSP使用的最多的功能还是MP3。

BOBOXU

如果两台机器都拥有的话，就不必在乎太多了。

柯南

未来就是游戏出得太多，玩游戏玩死了。

心心

好怀念GBA的时代啊，现在小P已经沦为MP4了，唉……

chenchao45

我无所谓谁赢谁败，对我来说只要玩得开心就行了！

gongxiaoso

NDS和PSP上都有不错的游戏，能玩到自己喜欢的游戏是最重要的，玩得开心就好！

IVANJHOSUA

任天堂没可能永远一手遮天，Sony与之分羹促进掌机界向多极化发展，总体很有好处。

良人帮

只要我们有得玩就好了哈！

Jeavis

有好的游戏就行了。

尘封の蔷薇

PSP向多方位发展，游戏性也有超过NDS的趋势，蛮不错的，但不知道PSP明年会不会推出内置微硬盘的新机型。

可鲁贝洛斯

现在游戏选择NDS，影音选择PSP，未来掌握在玩家手中。

黄金太阳

怎么都感觉现在的掌机不是拿来玩的。

kidd68

NDS玩游戏，尤其是中文。PSP拿来看电影，听音乐！

zhuzhi9

玩游戏的话，还是NDS较好，个人认为比PSP好一些。

日长石

索尼现在被PS3缠身，估计腾不出手来拯救小小的PSP，毕竟PS3才是索尼的命根子。任天堂高唱凯歌！

刘皇叔

近期游戏太多，已经没有多余的时间去思考什么现在、未来了……

路行鸟EX

希望PSP和PS3相互带动。

xgyocg

事实将会证明一切，Sony将在这条路上缓慢前进，而任社则会趋于稳定，之后Sony慢慢追上最后保持平衡。因为任社的玩家群是新开辟的，并不会瓜分太多的PSP用户。

多蒙卡休

就算小P输了，我认为Sony也是成功的！因为Sony的这次搅局让任氏意识到了危机！

Dew

双机的后果是钞票哗哗地流向老任和Sony，但是带来的乐趣却很难和用出去的成正比。

soarfelix

本辑热点话题

当玩游戏时发生“不幸”……

游戏和我们很近，近到投入其中不能自拔；游戏有时又离我们很远，当频繁死机、记录丢失或被覆盖时，我们即使想投入也总被打乱。这些事情想必不少朋友也都碰到过，今天大家就游戏丢记录、死机时的现象以及当时的心情来聊一下吧，随便聊，只要和这个话题相关就行。

参与方式

请登陆levelup论坛（http://bbs.levelup.cn/bbs），在11月24日发布在PSP讨论区和NDS、GBA讨论区置顶的讨论专贴中发表您的看法。

大奖PSP名花有主！《掌机王SP》第51辑大奖揭晓 52名中奖者名单公布！

获得主机奖的中奖者请尽快与《掌机王》读者服务部取得电话联系，致电时请核对内容并留电。联系电话：0931－4867606

一等奖1名：PSP



上海市　　张亭

二等奖1名：NDS Lite



本溪市　　杨绪

三等奖50名：高乐高营养饮品

合肥市	曹金涛	肇庆市	李滰骞		
成都市	程田森	锦州市	里天威		
济南市	崔楷	烟台市	刘明浩		
上海市	单莹莹	临沧市	刘樾彤		
柳州市	范敏	绍兴市	罗栋	北京市	吴盛泽
合肥市	方鑫	唐山市	马晨	无锡市	吴文阳
佛山市	冯炳湛	广州市	麦锦江	西安市	武强
淄博市	高铂沅	南宁市	磨昱丞	杭州市	薛涛
南通市	顾而行	淮安市	潘君杰	棉竹市	杨浩
溧阳市	郭昊	常州市	秦磊	株洲市	杨斯
荆州市	韩超朴	上海市	沙琪	温州市	叶隆
鞍山市	胡晨旭	北京市	时小龙	通州市	张超凡
沈阳市	黄春阳	长春市	司马毅凯	贵阳市	张芳
高州市	黄剑诗	上海市	宋宇	上海市	张昱晨
上海市	黄星	乌鲁木齐市	吐逊江	嘉兴市	张青青
南昌市	姜国红	北京市	王俊雄	呼和浩特市	赵琛光
开封市	来春晓	广州市	王满潮	蚌埠市	郑千
北京市	李芳	常州市	魏信鑫	铁岭市	朱海

注：为保护中奖者隐私，中奖者名单仅列出姓名及所在市，读者如有不明和疑问，请打电话至0931－4867606或发Email至pgking@263.net查询。

交流空间

欢迎各位玩友踊跃参加"交流空间"栏目。有意向参加的朋友请将自己的基本资料（参照文中格式）用Email发至pgking@263.net、或者来信寄到"兰州市邮政局东岗1号信箱《掌机王》读者服务部（收）"，跟无数志同道合的伙伴一起分享游戏的乐趣。

姓名：王文琪　昵称：星星风中许愿
性别：女　年龄：15

拥有掌机：iDS
喜欢的游戏：《星之卡比》、《逆转裁判》、《牧场物语》
地址：广东省韶关市工业东路20号水利局
邮编：512026　Email：sgwanwenqi@163.com
QQ：154146373
想说的话：希望广交各位掌机玩友，有同市的就来找我联机呀！

姓名：阮思雨　昵称：小玩孩
性别：女　年龄：14

拥有掌机：GBA
喜欢的游戏：《口袋妖怪》、《龙珠》、《黄金太阳》
地址：重庆市沙坪坝区杨公桥大川花园105－3－13－1号
邮编：400030　电话：65473917
想说的话：我虽然只是一个小女生，但我的个性可不是娇小姐呀。男生喜欢的我都喜欢，因为我不同！

姓名：廖显华　昵称：原始★外星人
性别：男　年龄：22

拥有掌机：NDS
喜欢的游戏：N多
地址：福建省厦门市东浦路26号
邮编：361026　QQ：463064196
想说的话：游戏无限，生活精彩。希望能多交良友，特别是游戏高手。(^_^)

姓名：陆川伟　昵称：比克大魔王
性别：男　年龄：19

拥有掌机：GBA、GBA SP、NDSL
喜欢的游戏：《黄金太阳》、《传说》、《口袋妖怪》
地址：浙江省临海市台州学院第一校区
邮编：317000　QQ：373614260
想说的话：希望能结交天下所有的掌机玩家，一起分享游戏带给我们的快乐和激情。

姓名：王心宇　昵称：流星strike
性别：男　年龄：13

拥有掌机：无
喜欢的游戏：《机战》、《最终幻想Ⅶ》、《SD高达G世纪》、《生化危机4》、《怪物猎人》
QQ：382200056
想说的话：小时候梦见我有GB，长大了梦见我有一台PSP。我哥有一台PSP，我也很想和他联机，一定要中一台PSP呀！

姓名：李长辰　昵称：月下野孤
性别：男　年龄：18

拥有掌机：GBA、PSP
喜欢的游戏：只要不是烂游戏都喜欢，特别喜欢《头文字D》、《高达》
地址：江苏省苏州市南环一村2－303
邮编：215006
电话：13906215183或0512－62002617
QQ：394561072
想说的话：志同道合的DD、MM、GG、JJ们大家一起来吧！共建掌机爱好者的新家园。（PS：中台NDSL给未来GF就更好了。）

姓名：逄洪凯　昵称：KAY
性别：男　年龄：19

拥有掌机：PSP
喜欢的游戏：A·RPG类
地址：黑龙江省哈尔滨体育学院运动系2005级2班
邮编：150000
Email：pang_hongkai@yahoo.com.cn
想说的话：希望自己不是一个孤独的掌机玩家，想中个NDSL……

姓名：赵聪　昵称：无法飞翔的天使
性别：男　年龄：21

拥有掌机：无
喜欢的游戏：《口袋妖怪》、《黄金太阳》
地址：黑龙江省齐齐哈尔市铁锋区警卫小区15号楼302室
邮编：161002
电话：13694520346
QQ：251979677
想说的话：有意者请联系。

姓名：张剑
性别：男　　年龄：25

拥有掌机：GBA、NDS、GBM、PSP
地址：北京市海淀区复兴路47号天行建大厦1102室北京东方智龙科技有限公司
邮编：100036
Email：greennill@sohu.com
电话：010－51922836－615
想说的话：加入PSP一族前，先购入一台PSP。

姓名：徐世明　　昵称：小宝
性别：男　　年龄：18

拥有掌机：GBA SP、PSP
喜欢的游戏：全部
地址：吴江市松陵高级中学高二（4）班
邮编：215200　　QQ：380531796
想说的话：世上为什么有小偷啊！

姓名：梁杰　　昵称：杰子
性别：男　　年龄：19

拥有掌机：GBA、GBA SP、GBM
地址：长春市空军航空大学飞行基础训练基地2旅25队5班
邮编：130022
想说的话：其实大奖每个人都有机会获得，就看你是否能坚持到底，相信大奖会花落我家。最终祝小编们身体健康、心想事成。

姓名：许嘉　　昵称：最爱珺
性别：男　　年龄：18

拥有掌机：PSP
喜欢的游戏：《MHP》、《机战》、《传说》、《恶魔城》
地址：江苏省苏州市新康花园32幢501室
邮编：215000
电话：13812639176　　QQ：79485659
想说的话：我是个学生，有同乡的玩家请发消息给我啊，大家交流一下的说。更欢迎MM玩家，放心，我没其他想法，看我昵称就知道。

姓名：白济师　　昵称：城市风云儿
性别：男　　年龄：17

拥有掌机：GB、GBA、GBM
喜欢的游戏：RPG、ACT、A·RPG、SLG、S·RPG、A·AVG、PUZ、FTG
地址：广东省中山市三乡镇宝元一、二厂广西学校
邮编：528463　　电话：13415394786
想说的话：很荣幸能成为《掌机王SP》的新朋友，我非常高兴。现在我在这里没有同行，每当我在玩游戏时别人都不理解，所以在此想交到一些志同道合的朋友。祝大家永远快乐！

姓名：蒋政
性别：男　　年龄：19

拥有掌机：GB、PSP
喜欢的游戏：《怪物猎人》
地址：吉林省长春市空军航空大学飞行基础训练基地二旅十八队
邮编：130022　　QQ：25387900
想说的话：支持《掌机王SP》。

姓名：王上　　昵称：幻想
性别：男　　年龄：18

拥有掌机：GBA SP
喜欢的游戏：《口袋妖怪》、《黄金太阳》、《牧场物语》
地址：江苏省宿迁市宿迁中学马陵校区高三22班
邮编：223800　　电话：0527－4460721
QQ：8655954
想说的话：祝愿《掌机王SP》越办越火。希望上天赐我PSP吧！

游戏QQ群专栏

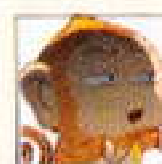
群名称：伟大的NDSL粉丝基地（原“任天狗粉丝群”）
群号码：2681004
群主：偶素伟大的黑月

主要成员：偶素伟大的咸蛋、偶素伟大的煤球（某烧录卡非官方论坛斑竹）、偶素伟大的坏梨（某游戏论坛新闻区斑竹）、偶素伟大的跟班

群历史：在遥远的2005年，热血群主黑月凭兴趣建立了伟大的任天狗基地，但不幸的事情随即发生了……就在本群创立之始，黑月就因为在网吧与MM聊天太投入，NDS不幸遗失，这个群落入四X帮的手中。不过现在由于群主有了NDSL，因此就改名为“伟大的NDSL粉丝基地”，欢迎伟大的NDS玩家加入我们的集体！

群活动：本群活动范围主要集中在江浙一带，几位主要成员也时常做一些小规模聚会，但本群最为出名的活动就是大家一同把最新的游戏资讯以恶搞的形式发布出来，最活跃的就是当初狗群刚建立以及《任天狗》大卖的那段时间，那时群里的女性和男性的比例为2：1！

群表情：啊啊啊，不要捣乱，排好队，



按顺序一个个加进来，
邪恶而又伟大的NDSL
粉丝基地欢迎你！

问题地带

大家有什么攻关或者软硬件上的问题，都可发邮件到PGKING@263.net前来询问，我们会选择回答并刊登。发现《掌机王SP》上攻略中的错误也可以来信指出。



本人接触PSP不多。请问PSP如何区分是2.71版还是1.5版？是不是看系统信息？那么具体是哪个选项呢？

广西 林杰

在最右边的设定选项里选择系统设定然后再选系统信息，接着就可查看到游戏主机的版本了。英文版的选项名是System Settings→System Information。



最近在玩《GTA》，真是不错的游戏，游戏中的最强武器M249 minigun除了依靠收集气球来获得以外，在哪里还能入手啊？

北京 BEYOND

在位于Prawn Island的电影厂里东北位置处的摄影棚里，从楼梯上到第二层就能找到。M249 minigun无论是射速还是威力向来都是首屈一指的，这位玩家真是好眼光啊！

你们好，本人最近想购买一台PSP，有几个问题想请教一下。

现在PSP是1.5的好还是2.71的好？两个版本好像都能玩ISO，那么用2.71玩ISO能像用1.5那样有完美的兼容性吗？是否目前世面上所有除了2.80及以上版本的PSP外都可以玩ISO？我有一台不能降级的2.5/2.6的TA-082主机升级到2.71后能玩ISO吗？如果我有一台可以降级的机器是该升级还是降级？

听说2.5/2.6的非TA-082PSP都可以免《GTA》光盘降级，请问降级成功率是多少？

海南 王贤

无论是1.5的机器还是2.71的机器，都能够利用自制软件来运行ISO。你的TA-082主机升级到2.71后也一样。不过2.71在兼容性上还是稍差一些。如果你有一台可以降级的机器，且有降级的条件，推荐你降级。

操作过程要做对了的话，降级的成功率当然是100%的。不过降级要慎重，因为操作不当会让PSP变砖头。

NDS版《最终幻想XII 亡灵之翼》的公布真有点让人意外，虽然个人比较希望它能出在PS2上，但后来想想可以随时随地地玩到《FF XII》也没什么不好。这款游戏最近有什么新消息吗？好像除了公布了一段CG影像外就没啥内容了。

南京 路飞

很遗憾，这款游戏最近一直没有放出新的消息。不过据小道消息透露，这款游戏其实在去年年底的时候就已经着手开发了，在今年的TGS上也已经足以拿出可试玩版本供大家玩了，不过SE并没有这么做，也许是因为觉得时机还没成熟吧。所以尽管最近该游戏没什么新情报，但厂商其实并没有懈怠游戏的开发，说不定它会出现的比大家想像得都要早呢。

《银河战士 融合》的超加速的蓄力状态到底怎么使来着？不能使用的话地图完成率是不是到不了100%啊？

GIU

要使用超加速，首先你得得到加速靴。然后进行加速跑，跑上一段后身体会放光，此时就是超加速了。此时立刻蹲下，即可变成蓄力状态，可维持几秒。在蓄力状态中，跳起后配合方向键可以形成水平或竖直的加速冲击，以此来到达一些原本到不了的地方，增加地图完成率。

我是一名初三学生，很想支持国内正版游戏的普及和发展，所以想问一下神游的中文游戏一款大概要多少钱？

浙江 胡栋浩



神游科技公司一直在致力于中国游戏正版的普及和发展，他们推出的数款中文iQueDS游戏汉化素质相当不错，非常注重游戏内容的本土化移植，并且在国内各地也已经建立起一套比较完备的销售体系。目前由神游公司汉化推出的GBA游戏共有7款，NDS游戏共有3款，而且尚有《任天狗》等数款GBA、NDS游戏在预告之列。神游的iQueDS游戏并没有官方售价，同样采用了开放式售价，价格一般在200多元，还是比日版游戏便宜一些的。



作为一名NDSL的拥有者，不使用伟大的Moonshell软件是可耻的！于是在看过《掌机王SP》的介绍后，我也下载了这款软件，不过使用EZ4L烧录卡居然无法运行。我的Loader是1.72版，Moonshell是1.32版，究竟应该怎么办呢？

长沙 邱子力

Moonshell由于需要通过I/O读写驱动直接访问外存储卡，因此针对不同品牌的烧录卡就需要生成不同的可执行程序。这里也以Moonshell 1.32为例，首先下载Moonshell的完整安装包，解压缩后里面有一个Setup.exe的可执行程序，将存储卡接上转接器后插在电脑USB端，然后运行Setup.exe，在首先弹出的“Select Setup target drive.”选项中选择存储卡盘符，点选OK后将“Language setting and font files.”中的选项按照图示选择为“CP936|gb2312”的简体中文，最后将“Rom image”中的“The GBA file for EZ-Flash 4 is copied.”选中，之后按下“Setup”，程序就会自动将Moonshell安装在存储卡上了。之后我们只要插上EZ4L，在NDS模式下启动根目录下的_BOOT_MP_EZ4SD.nds.gba文件就可以了。记住，一定是在NDS模式下启动，虽然Moonshell针对EZ4生成的是.gba后缀的文件，但它依旧是NDS程序，在GBA模式下启动只会黑屏。

我在刷了PSP自制固件2.71 SE-B版后无法通过官方升级包将机器升级到2.82版本固件是怎么回事？有没有解决办法？

广东 彼岸の向日葵

自制固件SE-B的作者屏蔽了固件升级功能，如果你直接运行官方升级固件，就会出现“The game could not be started.(DADADADA)”的有趣字样，不过大家不要慌张，并不是刷成自制固件就不能再进行升级，只是作者考虑到安全性而有意屏蔽而已。要想升级PSP系统，我们首先必须进行降级，在SE-B固件安装程序下有一个“flasher for recovery”的文件夹，将下面的RECOVERY文件夹直接拷贝到PSP\GAME文件夹下，然后再将你想恢复的固件版本（只能是1.5至2.71之间的版本）官方升级包EBOOT.PBP改名为UPDATE.PBP后放在PSP\GAME\RECOVERY文件夹下，按R键开启PSP进入到修复模式，这时运行第三项“Run program at……”就可以降级为官方固件，然后再进行2.82升级就没有问题啦！

遗留问题

想问一下，《铸剑物语 起源之石》中第7天，我怎么都过不了那个有很滑的冰的场所。刚走上去就被滑到另一边了。这个问题困了很久了，希望你们帮下忙啊。

上海 BEAN

1.请问《口袋妖怪》中努力值是什么东西？

2.《白夜协奏曲》我已经打掉了同伴心中的邪恶，可不知要救的人在哪里？那些锁着的和被魔法封印的门又该怎么开？第二张地图中顶端的两个闸门又该怎么开？

3.《洛克人ZERO》中如何使用副武器？

病毒超魔王

1.《生化危机DS》中如何得到星之纹章？

2.《马里奥赛车DS》中所有隐藏角色的获得方法是什么？

武汉 401

小编寄语



◆去银行取钱买PS3的时候，发现输入的密码错误，才发现原来因为太过性急没按密码直接按取款金额了；正确按完密码后输入取款金额，又发现一次性取不了那么多钱，操作取消，重新分四次取完相应金额；好不容易把PS3扛了回家，小心翼翼地拆开包装，却又发现盒子里竟然没有手柄，于是又急忙冲到游戏店把手柄拿了回家……经过一连串的"磨难"后，终于接上了电源，开始享受次世代带来的震撼。也许所谓的好事多磨，指的就是如此吧。



◆上周的某一天晚上，将自行车停在一快餐店门后，然后进去吃饭，吃完后就直接走到公司加班，等12点多从公司出来才想起来车还忘在那里，急忙奔到店门后——车已经不翼而飞，顿时郁闷到死。第二天准备再去买一辆，被GF极力阻止，"哼！让你先走几天路，接受教训！"结果第三天晚上，我再次路过那家快餐店门口，惊奇地发现车又回来了，顿时百感交集，开锁，走人。想了又想，只能感谢快餐店BOSS深夜帮我保管自行车（我只能这么解释）。

◆新的《恶魔城 迷宫画廊》素质相当令人满意，此前对此作期待度并不太高，然而实际体验后便一发不可收拾，归纳了一下原因，应该是此前Konami对此作的宣传有意保留了很多，让大家对此作的认识仅停留在"双主角"这一层面上，而实际上本作包含了不少令人眼前一亮的新系统和新要素，玩着玩着不断给人惊喜。正在写这段文字的时候，我还在Wi-Fi上开着小店，坐着收钱呢。(^o^)



◎昨天看了一封热心读者来信，居然是位和米格一样置身于军校的朋友，看着他信中描绘的生活，突然让米格情不自禁地想起自己在学校与掌机一同度过的快乐生活……

◎昨天一个人对着PSP的摄像头拍了100多张的大头贴——真的不是米格自恋，实在是这款PSP摄像软件玩起来太有意思，算命、变脸、通缉照……真的是应有尽有，可要比街上拍的那些好玩多啦！强烈推荐大家也试试哦。

◎珠海航展顺利闭幕，两位大学时的好友还专程走深圳探望米格一趟，可惜正好赶上工作繁忙，他们在办公楼下坐得裤子都湿透了才终于等来本米格，结果挨来一阵痛打……这里米格也奉劝各位读者，约会千万要守时啊！



◆PS3终于发售了，不知道读者有谁已经买了呢？反正本饼干对首发的几个游戏都不是太喜欢，还是等等再说了。另外雷伊光荣地成为编辑部第一个购入PS3的小编，恭喜恭喜！

◆呵呵，上辑"小编寄语"里饼干卖关子不说的那个栏目就是本辑登场的"画廊"，大家一定不要吝啬自己的画艺，请多多支持这个栏目！

◆最近一有空就会去关心下各种电脑竞技比赛的情况。每到晚上便会进入在线频道收看这些比赛，虽然饼干只会玩《CS》，但是看着韩国《星际》高手们的微操还是挺震撼的，同时也希望国内的各路竞技高手们加油！



◆要问我本月玩得最疯狂的游戏是什么？那当然是《节拍特工》，现在惟有音乐才能唤起我的激情。在经历了多次联机对战后，我十分惊奇地发现，触控笔的灵敏程度其实和你是否领先有关。为什么？因为每次输的人都说触控笔不好呢？（偷笑）

◆让我们先回顾下雷伊上一辑的小编寄语：自己早已对PS3第一时间的天价和扁扁的钱包有了觉悟。但是当PS3以十分惊人的天价出现在我们眼前时，我们敬爱的雷伊同志用他那扁扁的钱包里的钱将PS3抱了回去……雷伊同志，就让我买好零食来你家蹭机玩吧。



▲PS3如期发售，自己却没有特别震撼的感觉。当朋友问及"PS2的游戏在PS3上玩是不是画面不好时"，才惊觉自己还没正式看过办公室的那台机器。只要没有喜欢的游戏，1080P也好，多少个核也好，这些都没有任何意义。

▲近来开始流行一句话叫作"你这肤浅的Level5青！"日本媒体对《圣女贞德》评分确实比预想中的高，姑且抱着将信将疑的态度接触一下吧。

▲高中时在《浪客剑心》的影响下迷上了新撰组，这些天意外找到新撰组电视剧，观之。一个感想是——帅哥这种动物只要他不矫情，还是男女通杀的。不过冲田的表现比较让人失望，支持山南敬介。



★当了两个月的月光族……没觉得怎么花钱，可钱就没了，看来以后得好好计划一下了。

★在发现自己沦为月光族时，手机丢了，也终于体会了一次雪上加霜的感觉。

★做《口袋妖怪十年特辑》，在公司泡了整整半个月，现在终于出炉了。不过刚放松一下，又发现本辑《掌机王SP》截稿临近，于是又在办公室住了一整天。


▲在网上看到个可爱的狗狗的照片——为什么要打马赛克呢？

★刚想停笔，忽然发现了LIKY的第一条小编寄语，本来觉得丢了手机的自己并不孤单，然而看到最后发现，LIKY的自行车已经找回来了，不禁悲从心来……



◆她……

许久未曾联系，前日一通电话，两人皆对着话筒无言许久。实在没有想到，短短一段时间，曾经无话不谈的两个人怎么转眼就生分成这样了，许是身分与位置已经不同的缘故——人总是这样，一旦平日里已然习惯的事情突然变作了"曾经"，多少都会有不习惯，区别只在这个"不习惯"的时间到底有多久，照这样看来，我还真是个不干脆的男人……

◆其他

在这个世间，总有一些无法抵达的地方、无法靠近的人、无法完成的事情、无法占有的感情、无法修复的缺陷……



☆不知不觉已经临近12月了，外面的天气总算有了一丝寒意，可是在办公室中仍然需要使用空调这一点让我很郁闷。

☆不久前，办公室中开始传出一阵腐臭味，起初谁都没有在意，直至空调出现故障，请人来检修时才发现一只硕大的老鼠绞死在空调排气管中多日。看着那只老鼠已经僵硬的死骸，顿时萌生出一阵同情，虽说人家是四害，但是爬上二十几楼容易吗？这小日子还没过舒服就惨死在空调之下……

☆开始想念小豆子了（我的猫咪），在别人家寄宿了快一个月了吧。虽然平时在家时，它实在是淘气得过头，毁在它爪牙下的卷筒纸无数……不过它不在的这段日子里总觉得家里冷清了很多……

☆后悔是一种耗费精神的情绪，后悔是比损失更大的损失，比错误更大的错误，所以不要后悔！

栏目主持 马修

掌机王自由谈





作为玩家，我们都有过为某一目标而奋斗许久的日子，而作为《口袋妖怪》玩家，集齐全部妖怪无疑是游戏的目的之一，然而这个愿望对于国内玩家来说非常难，毕竟每作都有要在日本参加活动才能得到的“追加妖怪”，本辑自由谈便收录了一位口袋玩家在六七年前为收到151号妖怪梦幻而努力的故事，那段岁月的奋斗在旁人看起来也许会觉得不值得，实际上，玩家们记忆深处的不仅仅是游戏，更是那些曾经一起打为一个目标努力的朋友们。

逐梦岁月

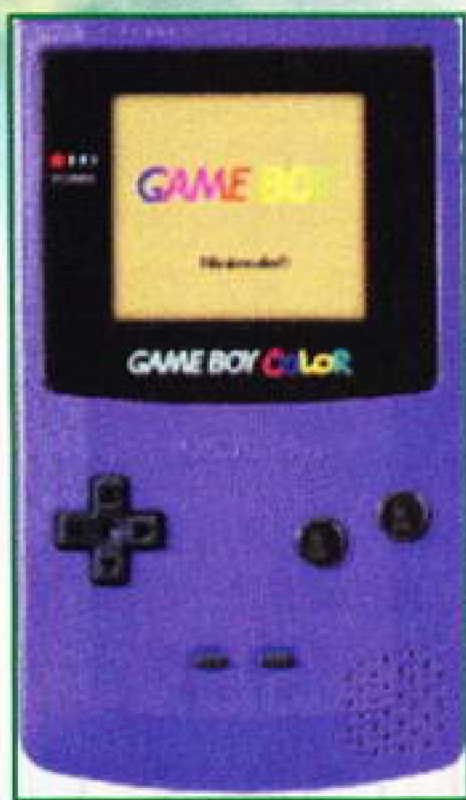
——我的《口袋妖怪》朋友们

文 拉迪亚斯

时间过得真快，写这篇文章时才发现，和几位哥们联《口袋妖怪》的时候距今已经有六七年了，六七年前，自己实际已经不是可以安心打游戏的年龄了，工作、感情都需要考虑了，但20出头，一切都刚刚开始，拿得起放得下，加之父母的庇护，立业和成家还可以推迟一下，所以不至于成为压力，因此对于没有了学习压力的我们照样还是可以开心地玩。

2000年，家乡两个原本开在两个区的电玩店因为拆迁搬到了一起，导致了直接的恶性竞争，买东西砍价时经常可以听BOSS或店员说出“要不你去隔壁问问什么价格”一类不屑对方的话。A店的林老板戴着眼镜，平常很和气，但忙起来就变了，脸也酸了，对我等找差价换GBC卡的掌机玩家更是不耐烦；B店老板比我大不了多少，虽然时时热情，但实在忙不过来，只好雇个店员，但那小子有点轻浮、玩世不恭，所以也不大讨人喜欢。不过总体上讲，对于我等掌机玩家来说，光顾B店仍要比光顾A店的次数多很多。

2000年末，东北冬日下午的阳光懒懒地照着，马路上被清除剩的雪已经化成了一块一块的冰水混合物，人行道上因为堆上了原来存在于马路上的积雪所以被挤得很窄，贪图方便的路人干脆走到马路的两边，而下半身被溅了泥水的汽车只能慢慢小心翼翼地行驶在更加狭窄的辅路上——时间应该是12月初吧，反正那时自己骑自行车，棉衣还是要穿，但基本都是敞着怀，反正印象中那时



并不是很冷。

我的GBC挺不争气，偏偏在我《口袋妖怪 金·银》向全精灵收集的目标迈进时，主板上的充电元件罢了工——电源插孔里面那根针断了。叹一声破财的同时，我也只能骑着自行车去游戏店。去B店，没法修，那就只能去路过N次店门也没进去的A店了，酸脸的林老板冲旁边柜台里一个大男孩说："大汀，给他修下。"那个很瘦也很高的男孩麻利地从柜台里拿出一块GBC主板，然后看着我："10元钱，修不修？""修！"这小子是怕我嫌换那么一个小小的元件贵吧。说实话，我家三代住一起，虽然有两台电视机，但还是轮不到我独自占有的份，而且家人对我玩游戏的态度一直是"玩归玩，但是不要让我们看见"。我理解双亲，更何况掌机上有很多值得玩很久的游戏，于是我的GBC在外做掌机，在家则一直接电源做家用机，因此电源插孔对于我来说自然是非常重要——大概家乡是重工业城市吧，高大宏伟的钢铁工厂建筑让人们不自觉地会用东西的大小来评定价值，传统的眼光看用10元的价格买那么个小零件也许太亏，但对我来说，这实在是意义非凡，否则我就不知道要添多少电池钱，并要平添多少对着电源指示灯闪烁红灯时的忐忑和不安……

"你也玩《口袋妖怪》呀，《金》版的？"大汀拔出卡带，熟练地拆开机器时和我聊了起来。"是啊。""李刚，你不是正好缺个《金》版的怪物吗？看他这有没有？"我很惊奇，这个店虽然不大重视掌机，但却能碰到玩《口袋妖怪》的人。事实上，当初A店的林老板也玩《口袋妖怪》，刚认识时林老板还要用30级的怪物和我那些50级的怪物对战，那时林老板特别和气，感觉就像哥们一样——当然那是3年前的事了，因为现在的林老板已经像开头说的那样整天拉着张扑克脸了，到底因为什么原因就不得而知了。如今在这家店再次遇到《口袋妖怪》玩家，真不知是不是缘分……

正想着，沙发上一个长得蛮精神略胖的哥们走了过来，大大咧咧地拍了一下我的肩膀，朝我讨要妖怪。那时我很内向，对于朋友当然是怎么玩怎么乐都行的，但对于生人却从来是"人不犯我，我不犯人"的原则，被个生人冷不丁地拍一下肩膀确实有点不舒服，但想想大家都是玩《口袋妖怪》的也就算了。不就是交换个妖怪嘛，给你就是了。我的这盘《口袋妖怪 金》里全部的妖怪都是自己在《口袋妖怪 金·银》和《口袋妖怪 红·绿》里抓的，不过一直没有151号梦幻，所以我想我也许能在他那弄到。

具体要交换什么妖怪是记不住了，反正是我培养很久的，《金·银》中有著名的BUG复制大法，复制一只给他就是了。交换中和这位叫李刚的胖子聊天时，失望地得知，他也没有梦幻，不过他正在努力地去捉。他从包括游戏杂志在内的各种渠道来获得消息，并守株待兔般在游戏店等待《口袋妖怪》玩家，来帮助他完成捕捉梦幻的大业，并将梦幻复制给大家。

我也想捉一只，于是就帮了他的忙，其实就是他忘了抓一只怪物，而今天偏偏又遇到我，所以我也算小小地帮了他一个忙。他还邀我对战——那就战吧，我手头一群80多级的神兽级口袋妖怪绝不是白给的。但一看他的阵容，我不禁有些傻眼，神兽都已经100级了！"没事，我换80级的。"他一边说一边又换了6只，虽然这些怪物也都实力不俗，但比起神兽还是差多了，因此没多久，我就赢了他。虽然他没说不公平一类的话，但我却觉得有些欺负人，所以心里也就想着把神兽赶快练到100级，和他来一次真正的对战。

说归说，真正想把妖怪练到100级还是很需要毅力的。直到半个月后，我再次去A游戏店，仍没把任何一只妖怪练满，因此也没主动去找李刚对战。但李刚还是叫住了我——这次他没和我交换口袋妖怪，而是用红外通信交换物品，我不会弄，就把机器给了他，也不知道他鼓捣几次，传了多少东西，才心满意足地叹了口气："唉，终于出个新道具。"

八成又是和收取梦幻有关吧？不过这么用红





外线通信换来换去就能换出梦幻？我还是问问他吧，一来免得自己瞎想，二来也多说些话，让彼此更熟悉一些。

不出所料，这个家伙果然是为了捉梦幻，他告诉我，收集齐了全部道具后，就可以在某路的某山洞里遇到梦幻了。不过还有个更简便的方法，就是捉齐全部的安侬，总共有28只，26个“字母”加上两只闪光安侬，然后也能在某地某山洞里遇到梦幻并捕捉之——他现在就整天在遗迹里逛，但还是没有捕捉齐。

这对我来说无疑是个好消息，不就是28个安侬吗？回家后，我停止了对怪物们的枯燥练级，开始了新的安侬捕捉之旅——可能我想得太容易，当一周后我的安侬种类仍未超过20时，我有点不耐烦了，同时开始怀疑这个秘密是否真实，于是决定去店里问问大汀、李刚他们。

他们也没抓到梦幻，而且既没收集全道具，也没收集齐安侬。我竟然有点幸灾乐祸——受此煎熬的原来不止我一人，当然，事后想想，他们受到的煎熬其实是远多于我的。

又和他们对战几次，换些道具，便就着这个问题聊了起来。大汀因为天生话少，又有老板在旁，因此没说多什么，但我和李刚就不一样了，从梦幻侃到游戏，从游戏侃到工作，再从工作侃到女孩子……天南海北谈得没边没沿，虽然没谈出什么有意义的东西，但却让彼此的友情加深了不少。

回家的一路上，我一直在考虑是该继续练妖怪的等级，还是为收集齐安侬而努力，可是回家打开保存了一半精灵的《口袋妖怪 银》时，发现——记录没了！这……这应该在我的预料之中的，因为我这已经是第三盘《口袋妖怪 银》了，头几盘全都丢记录，惟独这盘看似没有问题，可偏偏在我觉得万无一失并把一半的妖怪保存在这里的时候，它的记录丢了。以前没有任何死机和丢记录的异常现象，应该是电池没电了吧？

换完电池，果然没有任何记录上的问题，但即便如此我也怕了，看来我应该把妖怪都传在当时质量极高的第一批《口袋妖怪 金》里面，这盘卡质量确实没说的，直至2006年春节笔者回家，《金》版里的记录仍保存得好好的。

不管怎么说，得把丢失的那一半妖怪给重新捉回来、培养出来。因此再次到游戏店，当哥几个再次聊起抓梦幻的进度时，我只有垂头丧气的份了。他们都很热心地帮我凑精灵，反正《金·银》版可以随意地复制精灵，但复制也没那么方便，大约用了一下午加一晚上时间，我丢的那些妖怪基本上都找回来了，让我尽少地挽回了时间上的损失，这件事让我一直心存感激，接下来大家还是继续疯狂收集安侬，凑道具，但都没凑齐，而梦幻也仍然在看似很近实则遥不可及的地方向我们招手……

不久后，《水晶》推出了，不过那次盗版商的汉化速度实在是太快了，以至于当时的小城市的游戏店老板进的都是中文版。不是我自命清高不玩中文，而是这中文版的翻译实在是太烂了（其实和以前的《口袋妖怪》中文版一样烂），捉虫小孩被翻译成小和尚，精灵名处显示的是空白，战斗信息更是一堆乱码，而且习惯了日文名字的我，换成中文反倒不知道哪个是哪个了。

我决定去就近的省会城市沈阳去看看，实在不行买个正版，大不了多花些钱。于是我跑了趟沈阳，沈阳真够我跑一天了，可惜偌大的沈阳，竟然没找到一张日文版的《水晶》，于是我在回到家的火车上，骂了一路那些胡乱汉化的盗版商……

《水晶》首次出现女主角，我也不能免俗地选了女主角，但这个时候的《水晶》对于我来说，除了通一遍关，实在是没有什么太多玩下去的必要，因为我只差151号梦幻和251号雪拉比没有捉到。不过也算歪打正着，中文版《水晶》中的一个BUG



竟然圆了我们收复雪拉比的梦！不过我那《水晶》版的卡带质量也不怎么样，于是我把雪拉比也传到《金》版中，虽然名字被显示成乱码，但最起码记录是安全的。

收复了雪拉比，大家收复梦幻的斗志更加高昂了，但28个安依依旧没能收齐，李刚的道具也始终没有凑全。“是不是假秘技啊？”我终于说出在心中压抑许久的话，但众人的意见是：我们现在还没有收集齐全部的安依和道具，不能判断真假。

大家都如此强烈地为了梦幻这个目标而努力着，但最终这个“秘技”终于被确定为谎言时，大家的反应有点失落，也有的愤怒，咒骂了造谣者断子绝孙、不得好死后，一些哥们还从此放下了《口袋妖怪》，最后，执着于《口袋妖怪》的交换对战的，仍然只有我、李刚和大汀。

五·一时，李刚去了广州，之后很长时间没有了消息；大汀仍然每天在店里接待玩家，并忙里抽闲地培养着《口袋妖怪》。有次我去店里，发现大汀竟然在玩上市没多久的GBA！我立刻借过来，结果发现他仍在玩GBC的《口袋妖怪》，只是GBA上全屏显示时，精灵显得大了点、胖了点。

亲手握过GBA的感觉让我再也无法抑制住对GBA的渴望之情，之后的日子虽然仍在培养口袋妖怪，但心里已经去渴望GBA上的《街头霸王Ⅱ X》、《快打旋风》等移植到掌机上的街机经典了，大概是5月份，我在收拾卫生时，竟然在桌子后面发现不知道什么时候掉落的钱包，里面还有300元钱——我可以买GBA了！

我当然要去给大汀一次做生意的机会了，但我去游戏店时，大汀却略有些无奈地告诉我：“要830元”。我当然拿得出830元，但我还要买卡啊，我问：“能不能便宜点？”旁边的林老板忽然一脸酸相酸溜溜地插了一句：“都这价钱，要不你去隔壁看看这价钱你能买下GBA不？”他今天挺客气，但他那“就这价钱，爱买不买”的话中话和那酸表情还是让我反胃得不得了。我有些下不来台，只好告辞了大汀，去了隔壁一问，果然也是830元，而且概不讲价……后来，我的GBA是从一个叫北京博X利公司的皮包公司买的，上当受骗自不用说，而收获除了最终拿来一台全新的GBA外，还知道不能轻信广告的经验教训。

有了GBA后，我的GBC和《口袋妖怪 金·银》被彻底封存起来，当我偶尔再去A店时，李刚仍然没有消息，大汀也在忙碌着，林老板有一次一脸酸相地对我说：“店里事那么多，大汀哪有空陪你玩。”我很受不了这种对顾客傲慢的态度，那以后，差不多有一年时间再没踏入那家游戏店，当大约一年半后为了寻找《超级大战争》而重新走进A店时，发现大汀也已经不在了。

2003年夏天，在参加同事婚礼时，我遇见了



久违的李刚——结婚的这位同事曾有一段时间内不时地和我讲述一个他很有钱的老同学受他影响购买了GB，而他那同学就是李刚！此次重逢我也才知道，原来我这同事也经常向李刚讲起他有个同事如何喜爱掌机并把他也拉下水买GB……真没想到，一起打了半年《口袋妖怪》的我们，实际上早就彼此知道对方的名字了，然而那次时间太过仓促，不仅没询问对方有没有玩GBA版的《口袋妖怪》，连电话都没有留。而2005年初春节假回家买GBA SP充电器时，在离开A店时，迎面进来了一个瘦而且高的眼镜男和我打了招呼，我竟然一时没想起来是谁，直到到了家才想起来，是大汀……

GBA版的《口袋妖怪 红宝石·蓝宝石》发售后，找不到能够交换妖怪的我依旧和从前一样买了两个版本，自己收集交换——两款游戏让我一直玩到了2003年末《火红·叶绿》推出才算暂时“移情别恋”。从玩GB开始到现在，可以说，自己也数不清究竟在掌机上玩过多少作品，其中RPG、SLG等以前没有时间和条件去接触的游戏类型更是在掌机上才得以体会其魅力的。然而众多作品中，“《口袋妖怪》系列”是我玩得时间最长也是投入最深的，之后的《绿宝石》更是我有生以来购买的第一款正版游戏。然而，和众人一起沉迷于《金·银》、为了一个非常遥不可及的条件而追逐梦幻的那段日子还是最美好的。

六七年来，自己不知闷头打了多少游戏，也不知道为了生存问题、感情问题以及游戏问题失眠了多少夜。现在《钻石·珍珠》已经发售，庆幸的是公司有两个同事也在玩《钻石·珍珠》，大家可以在一起聊共同喜欢的《口袋妖怪》。加上支持Wi-Fi，使得自己即使身边没有同好者也不至于孤单。如今，自己的正版《珍珠》仍然在缓慢进行着，但只要有时间，我仍然会去继续培养我的口袋妖怪，因为，这是我的最爱，因为，《口袋妖怪》曾经在我孤独的游戏生涯中，给了我一段难忘的友情。

星之心画廊 Vol 1


栏目主持 软饼干

HOHO！上辑饼干在"小编寄语"里面提到的神秘栏目就是《星之心画廊》。先前筹划重开这个栏目的时候，饼干因缺少稿件而日夜发愁，只能去各大论坛征集画稿，所幸还算小有收获。《星之心画廊》是一个展示玩家画艺的舞台，现正式面向广大玩家征收稿件。另外为保证作品质量，本栏目将会不定期与玩家见面，在稿件选择上还是以彩色稿为主，尽量不选用铅笔稿。好了，饼干还是那句话，各位玩友在玩游戏的同时一定要多多投稿，支持我们自己的栏目！



★EVA ↑广东 黄伟明

作者感言：作画时用鼠标一笔一笔勾线，比较花时间，也算是比较考验耐心的一件事吧？我是直到画完才放开鼠标的。虽然很辛苦，但是能看到自己的努力，还是值得的。



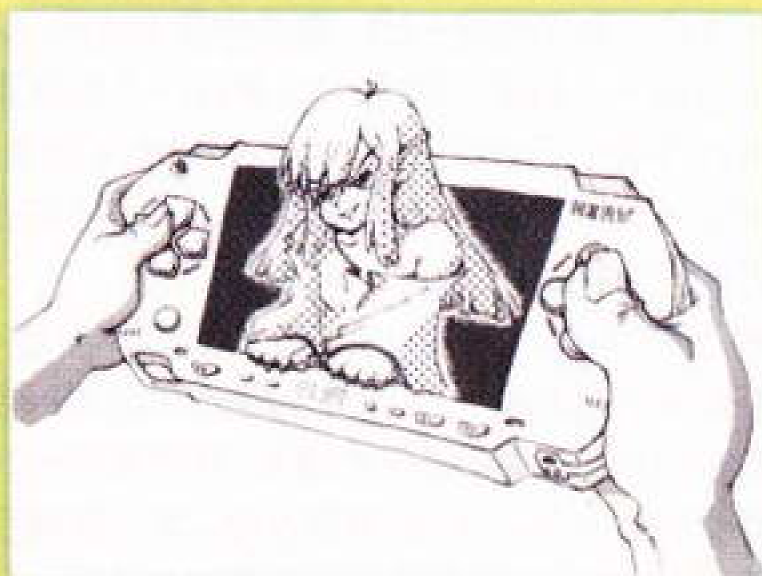
★邪肥龙 ↑郑州 王翔

作者感言：这龙是受到《怪物猎人》的启发，很想画一条很有气势的巨龙，就原创了这幅飞翔在雨中的巨龙。虽然龙画得有些胖了，但那种张牙舞爪的凶悍感多少还是体现了出来。

★林克 ↓新疆 YANG PP

作者感言：大林克和小林克玩，其他没什么想说的了！





★你，是我的主人吗？ ↑辽宁 shinji

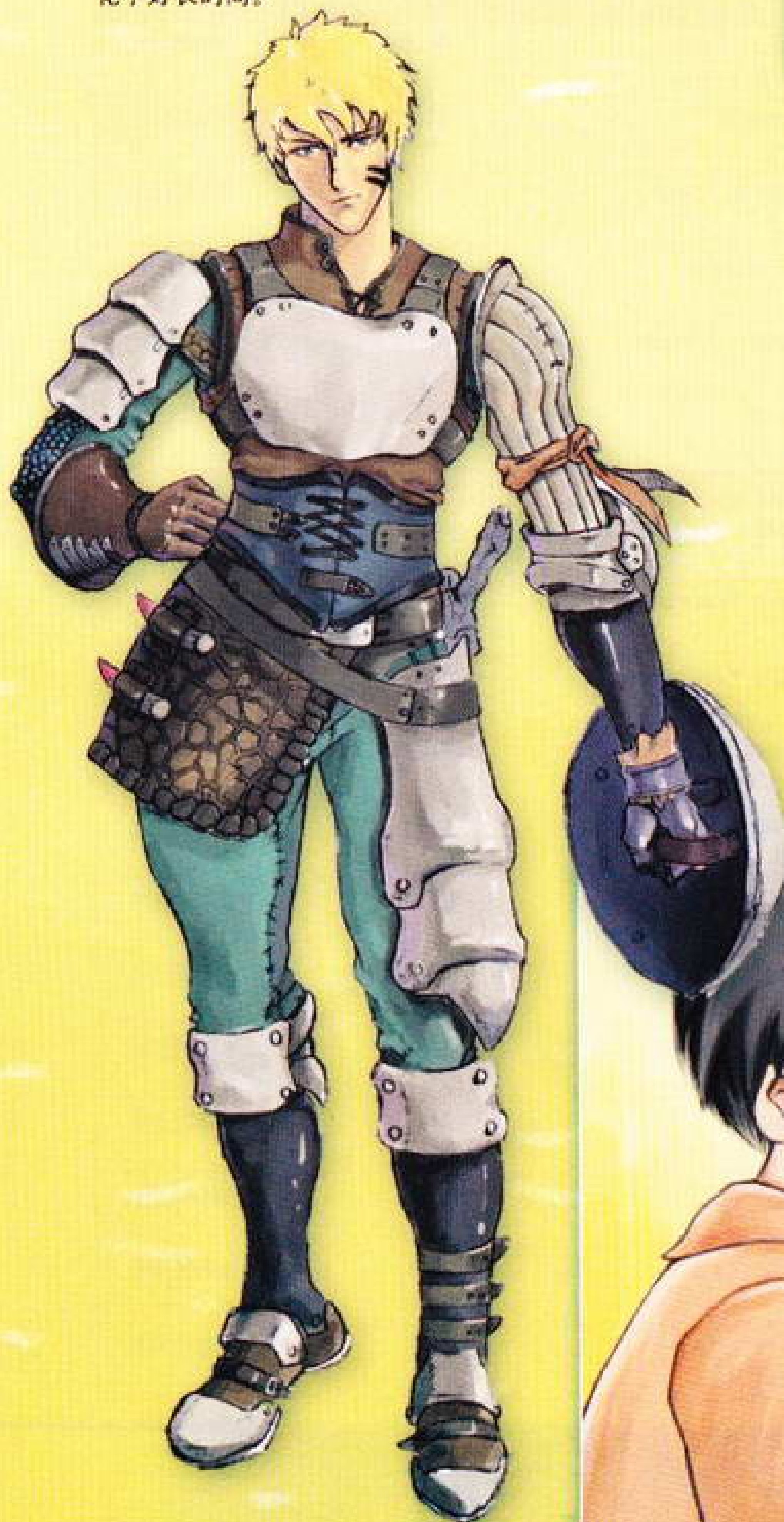
作者感言：虽然我没看过贞子，但我还是知道的，在书上看到后受到了启示。画的时候在想画什么呢，正好看到PSP了就立刻画下来了，表情也是画着画着就画成这个表情了，还不错吧，比较邪恶吧。我画的是白的PSP（其实是不想贴网点了）！





★我是夏亚的妹妹哦　↑辽宁 shinji

作者感言：高一时画的，坐在阴暗的寝室里，坐在冰冷的小板凳上，心拔凉拔凉地，我都不知道是怎么画完的。只记得用PS贴网的时候很麻烦，当时我还不怎么会贴网点，花了好长时间。



★圣剑传说　↑四川 量产型生化兔子

作者感言：二月份，正值高考前夕，大多数考生都在为专业和文化头痛，而我为了《圣剑传说DS》的到来，用辛苦存下来的钱买下了NDS，为了庆祝当天晚上就画了这幅画，那时候一台256MB内存的烂电脑用起PS来十分痛苦，拉一个渐变要等十来秒钟，更不用说后来一些细节，没有板子，全是用鼠标拖的，以至到现在我都认为这张画是张未完成作品。

★蛮荒世界中的山林猎人　←郑州 王翔

作者感言：同样受《怪物猎人》启发，主角一身都是东拼西凑出来的装备，这样的装备虽然不美观但很实用，作为一名山间猎人来说，灵活性重于防御性。

★迷失厨房　↓广东 大酸梅

作者感言：超级期待《迷失蔚蓝2》！希望男主角也可以煮饭给女主角吃……



掌机游戏综合发售表

年末商战即将真正打响，NDS方面可谓有备而来，无论在作品的丰富程度还是号召力上，都比同期的PSP显得更有优势。GBA方面，原本预计年内发售的几款"《合金弹头》系列"早期作品的移植版已经正式宣布取消开发，这样一来，将于11月30日发售的《最终幻想VI Advance》就显得更为难能可贵了，作为GBA上最后的大作，掌机玩家们没有任何理由忽视它的存在意义。

发售表阅读提示

1.本发售表信息从左到右依次为发售日、中文译名、发售厂商、游戏类型以及日/美元价格(中文名下方的是日/英文原名)。
2.以日元标价的为日版游戏，以美元标价的为美版游戏，以此类推。除任天堂的日版游戏外，所有日版游戏的价格都不含消费税。
3.红色字体为受瞩目游戏。

GAMEBOY ADVANCE

2006年11月30日			
最终幻想VI Advance ファイナルファンタジーVI アドバンス	Square Enix	RPG	4800日元

Nintendo DS

2006年11月30日			
美丽祭师二人组 飞溅之星 ふたりはプリキュア Splash Star パンパカ ゲームでぜっこうちょう！	NBGI	ACT	4800日元
心灵渲染 相田光男的书法DS こころに染みる 毛筆で书く 相田みつをDS	Ertain	ETC	3800日元
中央大陆战记斗技场 ゾイドバトルコロシアム	Takara Tomy	FTG	4800日元
触控坦克 タンクビート	Mile Stone	ACT	4800日元
东京友好乐园 II 用DS锻炼运动脑力 东京フレンドパーク II DSで锻ぇる运动脑力	Rocket Company	ACT	4800日元
游戏王 对战怪兽GX 精灵召唤者 游戏王デュエルモンスターズGX SPIRIT SUMMONER	Konami	TAB	4980日元
2006年12月7日			
口袋棒球9 パワプロクンポケット9	Konami	SPG	4980日元
电击文库 艾莉森 电击文库 アリソン	Media Works	AVG	3200日元
电击文库 犬神 电击文库 いぬかみっ！ feat.Animation	Media Works	AVG	4500日元
麻将格斗俱乐部DS Wi-Fi对应版 麻雀格斗俱乐部DS Wi-Fi对应	Konami	TAB	4980日元
桌面游戏魂2 テーブルゲームスピリッツ2	Tasuke	TAB	2800日元
掌中乐练 地球排列法 てのひら乐习 地球のならべかた	Success	ETC	3800日元
健康应援食谱1000 DS菜单 健康应援レシピ1000 DS献立全集	Nintendo	ETC	3800日元
面包超人 日语教室 アンパンマンとあそぼ あいうえお教室	Agatuma	ETC	4200日元
童话统士 小红帽 おとぎ铳士 赤ずきん	Konami	AVG	4980日元
长耳狗 一起聊天！闪亮咖啡屋 シナモロール おはなししよっ！ キラキラDEコレCafe	NBGI	ETC	4800日元
轻松随身带！DS家计簿 どこでもラクラク！DS家计簿	NBGI	ETC	3800日元
SIMPLE DS系列 Vol.11 再读一次 THE 大人的小学校 SIMPLE DSシリーズ Vol.11 もう一度通える THE 大人の小学校	D3 Publisher	ETC	2800日元

SIMPLE DS系列 Vol.12 右脑猜谜派对 SIMPLE DSシリーズ Vol.12 THE パーティ右脑クイズ	D3 Publisher	ETC	2800日元
CIAO梦幻触摸！欢乐周年庆 ちゃおドリームタッチ！ ハッピーあにばーさりー	MMV	AVG	4800日元
DS解谜者 数字游戏迷&绘图逻辑 DSパズラー ナンプレファン&お かきロジック	TDK Core	PUZ	2800日元
2006年12月14日			
SNK VS. Capcom 卡片战士DS SNK VS. Capcom カードファイターズDS	SNK Playmore	TAB	4800日元
股票买卖教练员 株式売買トレーナー カブトレ！	Konami	SLG	4980日元
银魂 银时VS土方 歌舞伎町银玉大争夺战 银魂 银时VS土方 かぶき町银玉大争夺战	Banpresto	ACT	4800日元
猜谜！日本语王 クイズ！日本语王	Success	ETC	3800日元
陆行鸟与魔法画册 チョコボと魔法の绘本	Square Enix	AVG	4800日元
不可思议的迷宫 风来之西林DS 不思议のダンジョン 风来のシレンDS	SEGA	A · RPG	4800日元
噗哟噗哟！ ぷよぷよ！	SEGA	PUZ	4800日元
流星洛克人 天马 流星のロックマン ペガサス	Capcom	A · RPG	4800日元
流星洛克人 狮子 流星のロックマン レオ	Capcom	A · RPG	4800日元
流星洛克人 龙 流星のロックマン ドラゴン	Capcom	A · RPG	4800日元

PlayStation Portable

2006年11月30日			
魔界战记 携带版 魔界战记ディスガイア Portable	日本一Software	S · RPG	4800日元
我的迷宫 己のダンジョン	SEGA	RPG	4800日元
智能执照2 インテリジェント ライセンス2	Nowproduction	PUZ	2800日元
脑快感 大家一起开心体验 脑に快感 みんなでアハ体验！	SEGA	ETC	2800日元
能量宝石 携带版 パワーストーン ポータブル	Capcom	FTG	4800日元
2006年12月7日			
麻将格斗俱乐部 全国对战版 麻雀格斗俱乐部 全国对战版	Konami	TAB	4980日元
捉猴啦 比波猴赛车 サルゲッチュ ピポサルレーサー	SCEJ	RAC	4800日元
啪啦啪啦啪 パラッパラッパー	SCEJ	MUG	4800日元
2006年12月14日			
极速房车赛2 终极竞速模拟器 TOCA RACE DRIVER 2: The Ultimate Racing Simulator	Interchannel	RAC	4800日元
大战略 携带版2 大战略 ポータブル2	Genki	SLG	4800日元
汉字锻炼器 携带版 汉字トレーナー ポータブル	SEGA	ETC	2800日元
世界足球 胜利十一人10 无所不在 ワールドサッカーウイニングイレブン10 ユビキタスエヴォリューション	Konami	SPG	4980日元
MAPLUS 携带导航软件 MAPLUS ポータブルナビ	Edia	ETC	6980日元
P-kara P-kara	SCEJ	MUG	6800日元

口袋光环 精彩内容导视

Vol.53



收录宣传影像

《斯科基病毒》

《怪医秦博士 火鸟篇》

《小死神2 邪恶本质》

《海豹突击队 火线小组 2》

火热试玩台



收录即将发售的掌机游戏最新宣传影像，让你了解到游戏的最新情报。

恶搞广告

珍说·圣女贞德

用另类的内容来向你介绍这款“铭刻于心的战略游戏”。

劲作推荐

《节拍特工》

这款名为《节拍特工》的崭新游戏以更人性化的系统、更丰富的曲目、更绚丽的效果再现《应援团》的风采。

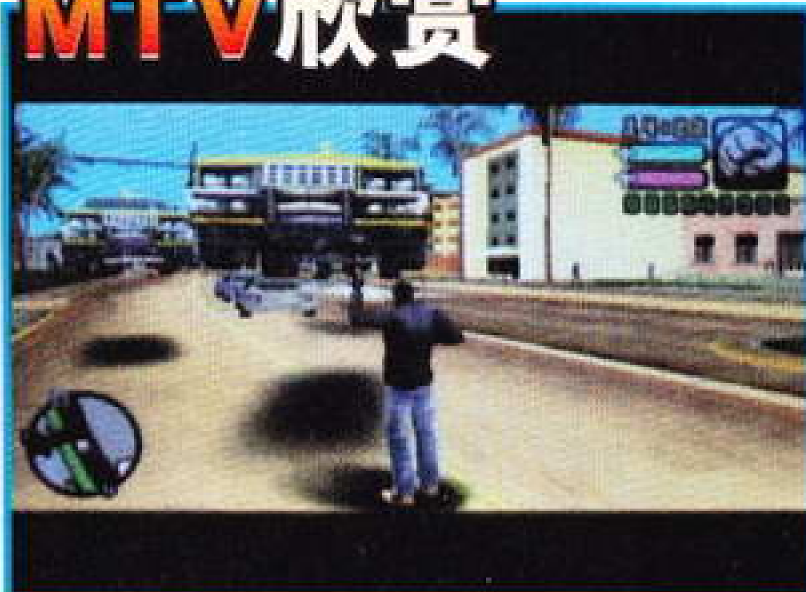
《恶魔城 迷宫画廊》

前所未有的双主角冒险，夸张绚丽的特技、魔法以及合体技，奇幻莫测的迷宫画廊，让我们看看“《恶魔城》系列”的最新作在NDS上的华丽演出！



掌机大作的精彩表现如何，就让我们通过影像来一览全貌吧。

MTV欣赏



《横行霸道 罪都故事》疯狂MV

罪恶之都旅程拉开，由米格、软饼干带你进入这疯狂的世界！”



现已上市

各地报刊亭销售中

POKéMON 口袋妖怪



时间见证辉煌

口袋妖怪十年回顾



口袋画廊精美图集
精彩的视觉享受



影视周边大检阅
走出游戏世界的口袋妖怪们



全精灵最终形态战术分析

让你成为《口袋妖怪》的行家高手
《钻石·珍珠》详尽资料



随书赠送
口袋妖怪游戏影视曲目精选CD
《口袋妖怪》主题信签





定价：8.8元